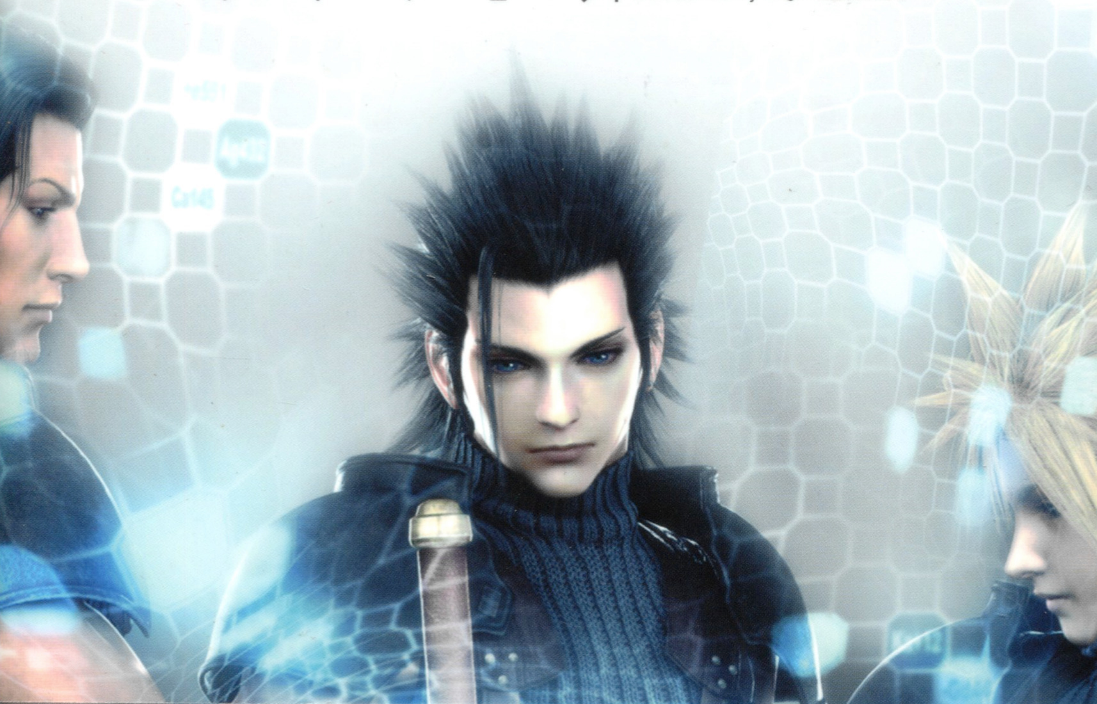
CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

ULTIMANIA
アルティマニア

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



スクウェア・エニックスの
産地直送
公式ガイドブック

クライシス コア
–ファイナルファンタジーVII– アルティマニア

究極の攻略本

本編のみならず300ミッションも完全攻略！
さらに『FFVII』との関わりがよくわかる解説や設定資料も充実!!

監修・発行：スクウェア・エニックス／編集・執筆：スタジオベントスタッフ

SE-MOOK
SQUARE ENIX

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

ISBN978-4-7575-2126-1
C9476 ¥1524E
9784757521261
1929476015242

SQUARE ENIX

定価：本体1,524円＋税
雑誌　62011-77

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

ULTIMANIA®
アルティマニア

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

9784757521261
ISBN978-4-7575-2126-1
C9476 ¥1524E
1929476015242
定価：本体1,524円＋税
雑誌　62011-77

SQUARE ENIX

PSP

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

クライシス コア
—ファイナルファンタジーVII—
U L T I M A N I A
アルティマニア

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

STUDIO BENT STUFF

SQUARE ENIX

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

ULTIMANIA®
アルティマニア

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX.

CRISIS CORE

FINAL FANTASY VII

SQUARE ENIX

PSP

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

クライシス コア
—ファイナルファンタジーVII—
ULTIMANIA
アルティマニア

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX

STUDIO BENT STUFF

SQUARE ENIX


CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA



Prologue

この物語は、ひとりの若者が駆け抜けた“生”の証しである。

欲望を満たすための正義が横行し、人の想いが儚く踏みつぶされる残酷な世界で、
彼――神羅のソルジャー・ザックスがいかに自分をつらぬき、どのように生きたのか。

語られるエピソードは、歴史の表舞台には登場しなかった真実をやがて浮かび上がらせる。
ザックスが星に対して果たした役割を。彼がまいた希望の種が、いずれ星の未来を救うであろうことを。

野望と呼ぶにはあまりにも純粋で無邪気な、“英雄になる”という夢を拠りどころに戦いつづけた若き兵士。
過酷な運命に抗い、彼はその望みを叶えられるのか……。

すべてを見届けよう。
つながりゆく幾つもの物語を通して、ザックスという人間がここに存在した意味を。

新たなる叙事詩の登場人物となる戦士の、輝く生命の軌跡を――。











[μ]-εγλ 1959/9/23　神羅製作所(のちの神羅カンパニー)が魔晄を発見

[μ]-εγλ 1976/6/24　魔晄都市ミッドガル建設

STORY of “CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII -”

[μ]-εγλ 2000/10　ソルジャー大量脱走事件発生

[υ]-εγλ 0001/2　ウータイ戦争終結

[υ]-εγλ 0002/9/22　神羅の調査隊がニブルヘイムに到着

[υ]-εγλ 0002/10/1　ニブルヘイム炎上

[υ]-εγλ 0006/12/19　実験サンプルとされていた元神羅関係者2名がニブルヘイムを脱走

[υ]-εγλ 0007/12/9　反神羅組織「アバランチ」が壱番魔晄炉を爆破

[υ]-εγλ 0008/1　メテオによる星の危機が回避される

WELCOME TO CRISIS CORE - FINAL FANTASY VII - ULTIMANIA !!

『FFⅦ』の発売から10年。
　それを記念した書籍「ファイナルファンタジーⅦ 10th アニバーサリー アルティマニア」の制作から連続する形で、本書の編集・執筆に僕らスタジオベントスタッフは挑むことになった。
　ソフトの発売から1ヵ月後に約600ページで出版するという、アルティマニア史上でも有数の過酷なスケジュールではあったが、振り返ってみれば、スタッフの誰もが熱に浮かされるように、日々の作業に没頭していたように思う。
　その原動力は、言うまでもなく『FFⅦ』への熱き想い——
　『FFⅦ』が好きな読者のかたには、『FFⅦ』とリンクした記事を増やすことで、『CC』をさらに楽しんでもらえたら。
　『FFⅦ』を未経験の読者のかたには、『CC』の魅力を残さず伝えることで、直後の物語である『FFⅦ』への興味を持ってもらえたら。
　本書内に織りこんだ、僕らのそうした願いが届き、『CC』と『FFⅦ』の両作品をより深く愛する人が増えたなら、とてもうれしい。
　そして、そのような人たちと共有する想い——『CC』の胸に迫るエンディングを見たときに抱く想いは、ただひとつ。
「ファイナルファンタジーⅦ 10th アニバーサリー アルティマニア」の巻末に記した一文を、あらためてここに書かせていただこう。

WE HOPE TO MEET FINAL FANTASY Ⅶ AGAIN !

スタジオベントスタッフ
山下　章

クライシス コア − ファイナルファンタジーⅦ − アルティマニア
CONTENTS



※本書では、マップ、ミッション、メールに独自の番号をつけて、以下の形で掲載しています
マップ：MAP 0-1 壱番街 駅ホーム（仮想空間）
ミッション：M 1-1-1 神羅軍 基本訓練
ミッションのカテゴリー：1 神羅カンパニー／1-1 訓練ミッション
メール：1-1 祝！ メール開通

※本書では『ファイナルファンタジーVII』シリーズの各作品を以下の略号で記しています
FFVII……『ファイナルファンタジーVII』
AC……『ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン』
BC……『ビフォア クライシス -ファイナルファンタジーVII-』
CC……『クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-』
DC……『ダージュ オブ ケルベロス -ファイナルファンタジーVII-』
LO……『ラストオーダー ファイナルファンタジーVII』

基本用語 KEY WORDS
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

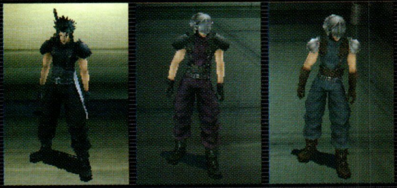
ザックスが所属する神羅カンパニーとはどんな組織なのか、そしてこの組織が従えるソルジャーとは何なのか――物語に入る前に、今作や『FFVII』シリーズの基本用語をひととおり学んでおこう。

神羅カンパニー
SHIN-RA ELECTRIC POWER COMPANY

この世界を事実上支配している巨大企業。創業者および最高責任者はプレジデント神羅。もとは「神羅製作所」という小さな兵器開発会社だったが、星の生命エネルギー「魔晄」を電力に変換する方法を発見したことで、世界随一の企業へと躍進をとげた。複数の魔晄炉のエネルギー供給に支えられた都市ミッドガルに拠点を移してからは、軍事・科学部門の研究の成果として強力な軍隊を生み出し、以来、政治・経済のほか武力面でもこの世界を牛耳っている。

>>> ソルジャー

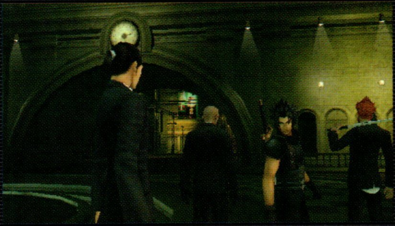
神羅カンパニーが抱える精鋭兵士。みずから志願した者や、各地でスカウトされた候補者たちに独自の手術をほどこし、それに耐えられた者(=ソルジャー適性を持つ者)に魔晄を照射することで生み出される。実力により3つの階級にわかれ、最上位クラスの1stともなると数えるほどしかいない。物語開始時点ではソルジャー部門の管轄下にある。



⬆1st、2nd、3rdの3階級からなるソルジャー。それぞれ黒、紫、水色の制服が支給されるが、クラス1stは私服着用も許されている。

>>> タークス

神羅カンパニー総務部調査課。選び抜かれた社員からなる特殊工作部隊で、その任務にはソルジャー候補のスカウトのほか、諜報活動や隠ぺい工作、果ては敵対者の抹殺も含まれる。治安維持部門の管轄下にあるものの、指揮はタークス主任が直接行なう。



⬆ミッドガルでは八番街の警護を担当する。『CC』の時代の主任はヴェルドという人物で、ツォンは彼を補佐する立場。

ウータイ戦争と神羅

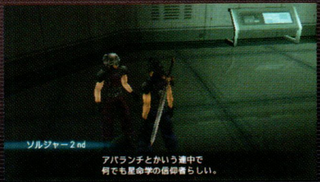
神羅は、魔晄豊かな土地を見つけては、魔晄を汲み出す炉(魔晄炉)を建設してきた。多くの場合、魔晄炉建設はその地の発展に寄与するとして歓迎されたが、西方の国ウータイはこれを拒絶し、ウータイ戦争が勃発。戦力的には神羅が圧倒しているものの、ウータイの抵抗も激しく、何年にも渡り膠着状態がつづいている。



⬅ウータイ戦争終結のためにソルジャーが多数投入されたところから物語がはじまる。

反神羅組織の台頭

生活を大幅に向上させた功績により世間には好意的に受け入れられている神羅だが、魔晄をためらいなく用いるその姿勢に異を唱える者も少なくない。集団を形成して抗議活動を展開する彼らは「反神羅組織」と呼ばれ、なかでも有名な組織「アバランチ」は、各地で過激な破壊活動を行ない神羅に脅威を与えている。



⬅星の生命は循環していくと考える星命学者たちが結成したのがアバランチだ。

魔晄/ライフストリーム

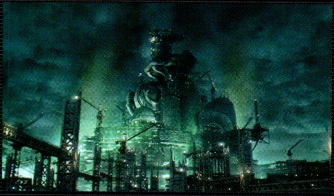
LIFE STREAM



星を循環する生命エネルギー、およびその流れを指す言葉。魔晄とは、これに目をつけ動力源に利用しはじめた神羅がつけた名で、星命学の教えでは「ライフストリーム」と呼ぶ。星命学者たちは魔晄が尽きれば星は滅びるとして神羅に警鐘を鳴らしているものの、世間の大半の者は魔晄の使用に無頓着である。

>>> 魔晄炉

地中の魔晄を汲み出して電力に変換するべく、神羅が建設した施設。『CC』の時代の30年以上前、ニブルヘイムで第壱号機が建設された。ミッドガルをのぞけば、そのほとんどが辺境の地に、地元の発展を期待して建てられたもの。もっとも、ウータイ戦争のように、魔晄炉建設をめぐってその土地と神羅のあいだにいさかいが起こるケースもある。



⬅零番から八番まで合計9基もの魔晄炉を備えたミッドガルは、「魔晄都市」の異名をとる。

>>> マテリア

魔晄エネルギーが凝縮された球状の物体。大地や星の力を魔法として自在にあやつることのできた種族「古代種」の知識が詰まっており、身につけることで魔法や特殊な技能を利用したり、通常以上の能力を発揮したりできるようになる。一般的なマテリアのほとんどは市場用に神羅が製作したもので、天然のマテリアは数えるほどしかない。



⬅魔晄の豊かな土地では、地中の魔晄が自然に凝固してマテリアを形成することがある。

古代種

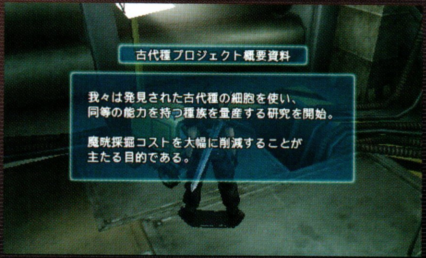
CETRA



いまや絶滅したも同然である、星との対話能力を持つ人々。別名「セトラ」。星を守る使命を帯び、各地にライフストリームの脈を開いてこの星を豊かにしてきた。至上の幸福の眠る「約束の地」を知ると伝えられるため、約束の地＝魔晄豊かな地と解釈した神羅は、古代種の力を利用しようとしている。

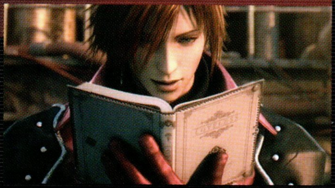
ジェノバと古代種

ジェノバは、約30年前にミイラの状態で発見された生命体だ。これを古代種と見なした神羅は、約束の地を探り当てるべく、古代種を現代によみがえらせる計画「ジェノバ・プロジェクト」を推進。だが、実際のジェノバは約2000年前に宇宙から飛来した異生命体であり、古代種どころか古代種を絶滅に追いこんだ張本人だった。神羅はそうした事実を知らず、その細胞を宿す"ジェノバの子"らを生み出し、今日に至る。



『LOVELESS』

LOVELESS



「破壊へ向かう愛と友情の物語」として知られる古典叙事詩。「女神の贈り物」を探す親友3人が、やがて進む道を分かち、戦うことになる……という5章編成の物語だが、最終章が欠落しているため結末はわかっていない。2章と3章がとくに有名で、恋愛劇としてミッドガルで毎年上演され、好評を博している。

地域紹介 AREA INFORMATION

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

『CC』の物語は、『FFVII』シリーズでおなじみの世界を舞台に展開していく。懐かしい地名をひととおり振り返りながら、今作に登場する場所を、訪れる順に紹介していこう。



★…魔晄炉のある場所

地名…本作で実際に行くことのできる場所

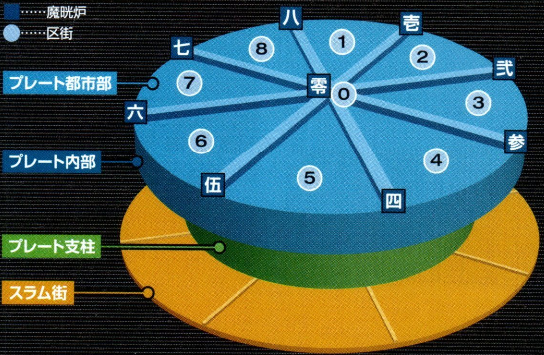
ミッドガル
MIDGAR AREA

神羅カンパニーが本社を置く、政治・経済などあらゆる分野における中心都市。全9基の魔晄炉の供給を受け、「魔晄都市」と呼ばれる。

ミッドガルは、地上約80mの位置に築かれた円盤状のプレート都市とそれを支える柱、そしてプレートに天を覆われスラム化した地上部分からなる。一般にミッドガルと言うとプレート部を指し、市民と認められるのも都市部の住民のみ。



ミッドガル構造図



>>> 神羅ビル

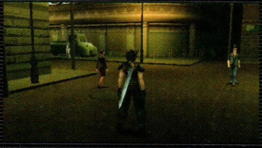
零番街の真ん中にそびえる、地上70階の超高層ビル。各フロアは部門別になっており、機密情報の眠る上層階へは特定のカードキーがなければ行くことができない。1～2階は一般人にも開かれ、ショールームも置かれている。



⬆ザックスたちソルジャーは、通常、49階のソルジャーフロアで待機している。

>>> 八番街

全9区画のプレート都市部でも、とくに人通りが多く栄えた区域。ミュージカル『LOVELESS』の上演館がある通りは「LOVELESS通り」の名で知られる。警備は伝統的にタークスが担当。



⬆多くの人でにぎわう八番街。のちに、エアリスはここで花を売ることになる。

>>> 伍番街スラム

伍番街プレート直下のスラム街。ここのマーケットは、雑多ながらも豊富な品ぞろえが好評を博し、大勢の人でにぎわう。街はずれの古びた教会はミッドガルでは珍しく花が咲くため、エアリスお気に入りの場所となっている。



⬆通りを一歩出ると、そこは子どもたちの遊び場、六番街スラムのみどり公園。ザックスとエアリスがいい雰囲気に……。

ウータイ
WUTAI AREA



魔晄炉建設をめぐって神羅と対立し、何年間も交戦をつづけている西方の国。ダチャオ像をまつり水神リヴァイアサンを信仰するなど独自の文化を持ち、マテリアの利用はほとんど根づいていない。

バノーラ村
MIDEEL AREA

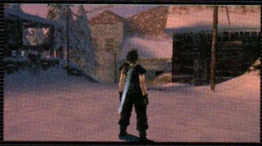


アンジールとジェネシスが育った田舎の村。この地でしか生育しない青紫の果皮を持つリンゴ「バノーラ・ホワイト」を特産品とする。なぜか毎年神羅から巨額の補助金を受け取っているらしい。



⬆四季を問わず実るため「バカリンゴ」とも呼ばれるバノーラ・ホワイト。その加工工場をザックスとツォンは調査することに。

モデオヘイム
ICICLE AREA



雪深いモデオ渓谷に残る廃村。かつて魔晄炉の建設候補地にあげられ、魔晄採掘用の施設を中心に集落が築かれたが、建設計画の中止と同時に一気にすたれてしまった。採掘場跡にて不審な人影が目撃され、神羅の調査対象となる。

コスタ・デル・ソル COREL AREA



青い海、まぶしい太陽、そして美しく白い砂浜を目玉とする、常夏のリゾート地。神羅の関係者を含む大勢の人々がバカンスに訪れ、海水浴などを楽しむ。

ニブルヘイム NIBEL AREA



魔晄炉第壱号機が建設されたという以外はこれといった特徴のない、山間の村。クラウドの故郷で、物語の後半、ザックスたち訪問者ともども劇的な運命をたどる。

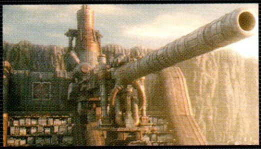
>>> ニブル山/ニブル魔晄炉

ニブルヘイム村の裏手につづく山と、その中腹に建設された魔晄炉。魔晄炉は建設からすでに30年強が経過し、老朽化が進む。



⬆魔晄炉の最深部には、神羅カンパニー科学部門の最高機密が隠されている。

ジュノン JUNON AREA



漁村の上に神羅が築いた軍港都市。エルジュノンとアルジュノンの二区画があり、神羅の支社ビルが建つ。海に向けて設置された巨大な大砲「魔晄キャノン」が目印。

>>> 神羅屋敷

神羅が所有する、村はずれの屋敷。20年以上前にジェノバ・プロジェクトの実験場とされた場所で、地下には当時の記録が眠る。



⬆過去に使われた地下実験施設は、村の急変を経て、再度利用されることに……。

ゴンガガ GONGAGA AREA



ジャングルに囲まれた村。ザックスの故郷で、彼の両親がのんびりと暮らす。魔晄炉があるが、物語に登場する2年前に爆発事故を起こし、多数の犠牲者を出した。

番外編 ほかにも出てくる！『FFVII』の地名

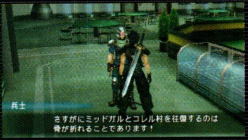
>>> カーム

ミッドガル近隣の街。モンスターを退治する一連のミッション、2-1 ミッドガル・モンスターは、この街とミッドガル周辺が舞台。



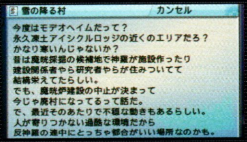
>>> コレル村

魔晄炉事故がきっかけで壊滅する炭坑村。『CC』では魔晄炉建設計画が進行中で、視察団がミッドガルを訪れる。



>>> アイシクルロッジ

エアリスの生まれ故郷である、雪深い北の村。✉ 1-9 雪の降る村によると、モデオヘイムはアイシクルロッジの近くらしい。



>>> コンドルフォート

魔晄炉に作られたコンドルの巣を守ろうとする人々が、神羅に対抗して築いた砦。物語終盤にカンセルが派遣されていく。



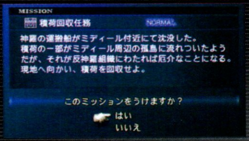
>>> コスモキャニオン

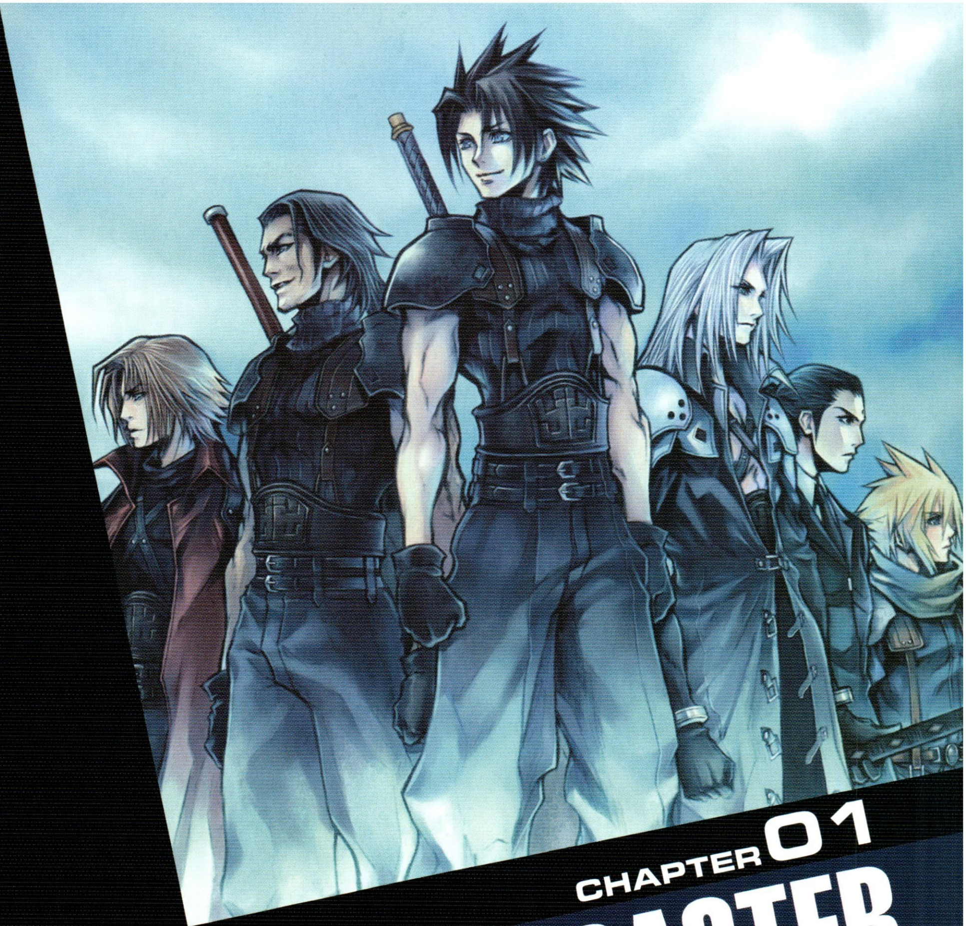
星命学の発祥の地として有名な村。ここから80km離れたハイウェイで、ザックスはジェネシス・コピーに髪を食われるハメに。



>>> ミディール

ライフストリームの脈のすぐ上に位置する、南海の小島のひなびた村。M 7-1-1 積荷回収任務などは、この村近辺が舞台となる。



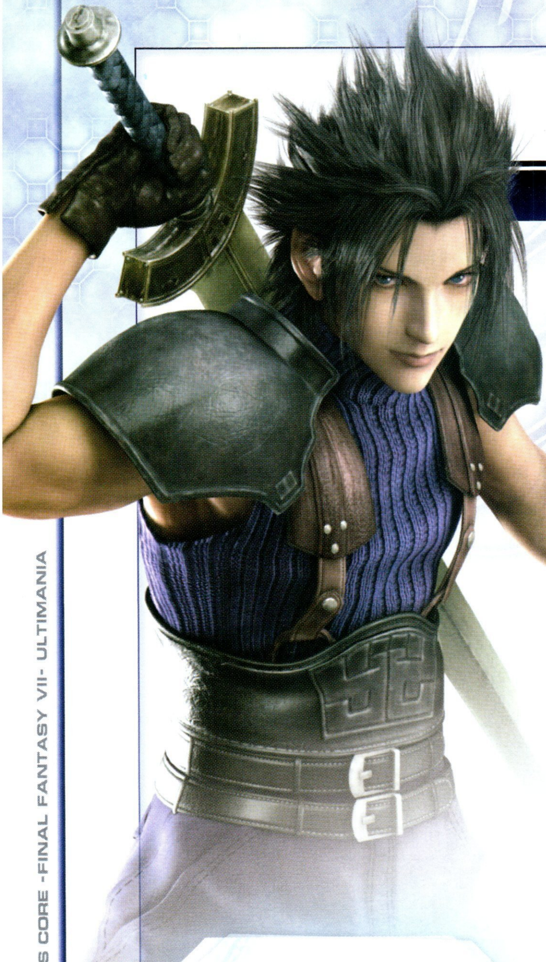


CHAPTER 01

CHARACTER

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA





Zack Fair
ザックス・フェア

PROFILE

年齢	16歳(物語開始時)〜23歳(物語終了時)		
身長	185cm(18歳時)	血液型	O型
誕生	[μ]-εγλ 1984	出身地	ゴンガガ
武器	剣→バスターソード	声優	鈴村健一

“英雄”を夢見る明朗快活なソルジャー

「英雄になる」という壮大な夢を胸に描いた、明るく行動力あふれるソルジャー・クラス2nd。無鉄砲で単純すぎるきらいはあるものの、どんな困難に遭ってもまっすぐに突き進む強さを持つ。頼れる先輩アンジールのもと、まずはクラス1stを目指していたが、ウータイでの任務をきっかけとして、ソルジャーや神羅カンパニーの内情を知ることに。過酷な現実を前に葛藤しつつも、己の道を模索し成長していく。



ザックスにとっての“英雄”

ジャングルに囲まれた辺境の村ゴンガガで生まれ育ったザックスは、ソルジャー・クラス1stのセフィロスが活躍するのを見て彼のような英雄になりたいと考え、ソルジャーを志してミッドガルへ出た。しかし、あこがれの存在であるクラス1stたち——セフィロスやジェネシスとの出会いや別離を経験するうちに、ザックスのなかの英雄像は変化していく。そうして最終的にザックスの胸に浮かんだ、目指すべき者の姿とは?



⬆親友たちのことで胸を痛める“英雄”セフィロスの素顔に触れ、彼と想いを共有しながら、ザックスは自身の道を歩む。

少女エアリスとの出会い

任務途中で伍番街スラムの教会に落下したザックスは、教会で花を手入れしていた少女エアリスと運命的な出会いを果たす。ただ一緒にいるだけでお互いに満たされていく、プラトニックな恋。その幸せな日々は、いつまでもつづくかと思われたが……。



⬆自身のつらさをおくびにも出さず、明るく生きるエアリス。彼女とザックスは、しだいに離れがたい間柄となっていく。



「いや―― 英雄になることです」
――神羅ビル：夢はクラス1stになることかとラザードに尋ねられ

⬅英雄になるのが夢だと言い切るザックス。たとえ"英雄"たちの事情を知り、過酷な現実に打ちのめされそうになっても、この夢は最後まで変わらない。

「な、デート1回ってのは？」
――スラムの教会：助けてくれた"お礼"をエアリスに提案



「俺がいつかキレイな空を見せてやる」
――伍番街スラム：空が怖いと話すエアリスに



⬆天をふさがれたスラムで空を恐れるエアリスに、自由を映す空色の瞳を持つザックスは、本当の空を見せると約束する。



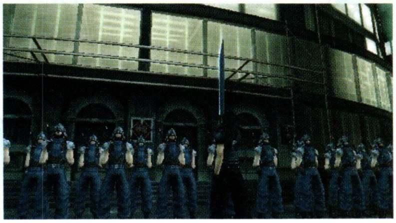
⬅⬆時が過ぎ、クラス1stとなって指導者の立場に就いたザックスは、アンジールに教えられた言葉を大勢の後輩に伝える。



「夢を抱きしめろ。そして、どんな時でもソルジャーの誇りは手放すな」
――神羅ビル他：後輩や自分に言い聞かせ

「あこがれる者」から「あこがれの者」に

物語中でザックスは、多くの出会いや別れを通じ、しだいに大人になっていく。あまりに地に足が着かぬ言動は卒業し、しかし明るさや夢は失わないまま、少しずつ前進するザックス。そんな彼の姿は、いつしか理想のソルジャーとして多くの者の尊敬を集めていく。



⬆新米たちに、先輩としてソルジャーの心得を言い聞かせるザックス。その心の底にはアンジールの教えがある。



HISTORY of ZACK



クラス2nd時代
（16～17歳時）

物語序盤に見られる、クラス2ndのザックス。いたずらっぽい表情のなかに、無鉄砲さやあどけなさが浮かぶ。

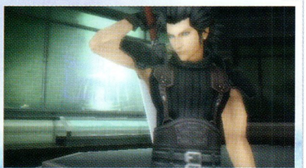
[μ]-εγλ 2000/11

本社待機を命じられ、シミュレーション訓練に明け暮れるなか、失踪したジェネシスの代理としてウータイへ派遣されることになる。



[υ]-εγλ 0001/秋

心境の変化により髪型をチェンジ。後輩を指導する立場になる。



[υ]-εγλ 0001/4

ソルジャー・クラス1stに昇進。



[υ]-εγλ 0002/7

コスタ・デル・ソルでの休暇が終了。ジュノンを襲うモンスターを退治する。



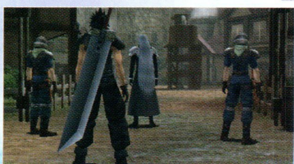


クラス1st時代 バスターソード継承後
（18～23歳時）

モデオヘイムでの任務を機に髪型を変え、ぐっと大人っぽい雰囲気に。この姿は『FFⅦ』などでおなじみのものだ。

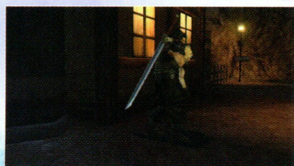
[υ]-εγλ 0002/9/22ごろ

モンスター大量発生事件の原因究明のため、ニブルヘイムを訪問。



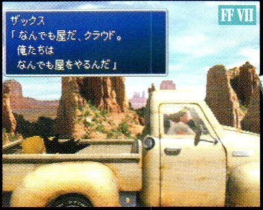
[υ]-εγλ 0006/12/19

ニブルヘイムの神羅屋敷で実験体にされていたが、クラウドを連れて逃げ出す。



主人公クラウドの偽装人格のもとになった人物

『FFVII』でのザックスはすでに故人。セフィロスが見せるクラウドの過去の断片などに登場するが、クラウドが本来の自分を見失ったうえにザックスと己の記憶を混同していたため、ザックス本人の人物像は謎に包まれていた。ザックスとはどのような人間で、具体的に何をしたのか──そんな疑問に答えてくれるのが『CC』なのだ。



⬆インターナショナル版ではザックスとクラウドの逃避行場面が追加されたものの、ザックスの実像には不明な点が多かった。



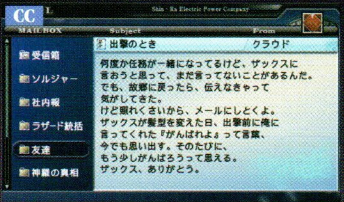
いま明かされるクラウドとの約束

『FFVII』のクラウドはザックスの記憶や人格を模倣している。それはジェノバ細胞がコピー能力を持つためだが、『CC』の物語を最後まで追えば、単にジェノバ細胞が作用しただけではなく、ふたりに確固たる友情と男の約束があったからだとわかるだろう。



⬆『AC』でクラウドは、ザックスの墓標がわりに立てたバスターソードを見つめ「おまえの分まで生きよう。そう決めたんだけどな……」とつぶやくが、そう決意した経緯は『CC』で描かれている。





⬅ザックスがクラウドの夢を応援する場面は『AC』が初出だが、『CC』ではそれをクラウドが感謝していた事実が示される（➡P.521）。

ほほのバッテン傷の謎

『AC』のザックスの顔をよく見ると、左ほほにバッテン傷があることがわかる。どうしてこの傷がついたのか？　それは『CC』の物語中で明かされることに……。


➡ほほの傷が描かれたのは、格闘ゲーム『エアガイツ』でのイラストが最初。



⬅ザックスの顔がアップで映る、クラウドとヒッチハイク中のこの場面は、『CC』でも再現されている。

スクワットならザックスにおまかせ？

「スクワットだけが特技かと思っていた」とラザードに皮肉られるほど、『CC』のザックスはスクワットで有名。そんなザックスの特技(?)までもクラウドはコピーしたらしく、『FFVII』ではさまざまな場面でスクワットの動作を披露する。ちなみに、『FFVII』のカームでの回想シーンでは、ニブルヘイムへ向かう車中でクラウドがワクワクしながらスクワットするが、これは実際にはザックスだ。



⬆女装道具を賭けてスクワット勝負に挑むクラウド。

⬇『CC』でもスクワットのミニゲームが。ただし、こちらは体力測定。







Angeal Hewley
アンジール・ヒューレー

PROFILE

年齢	25歳前後	出身地	バノーラ村
武器	バスターソード	声優	井上和彦

ザックスの親友であり敬愛する先輩

責任感が強く堅実なことで知られるソルジャー・クラス1st。ザックスの先輩にあたるが、対等かつ暖かな視線を持って彼の世話を焼く。その温厚な人柄から多くの者に慕われており、周囲と距離を取りがちなジェネシスやセフィロスとも親友の間柄。とくにジェネシスとは、同郷の友として気心の知れた仲にある。背に負った巨大な剣バスターソードは両親から贈られたもので、彼の誇りの象徴。



貧しさは彼の誇り

片田舎のつつましい家庭で成長したアンジールは、自身のその貧乏な育ちを誇りとしている。「自分は貧しくとも平凡な幸せのある家庭の一員だ」——そう考え、人一倍努力をすることで、"努力家だった父"との絆を感じることができたためだ。たとえ、真実がその想いを裏切るものだったとしても……。



⬆バスターソードが傷つかないよう大切にするのも、"父"が汗水たらして得た糧で手に入れ、自分に贈ってくれたものだからだ。

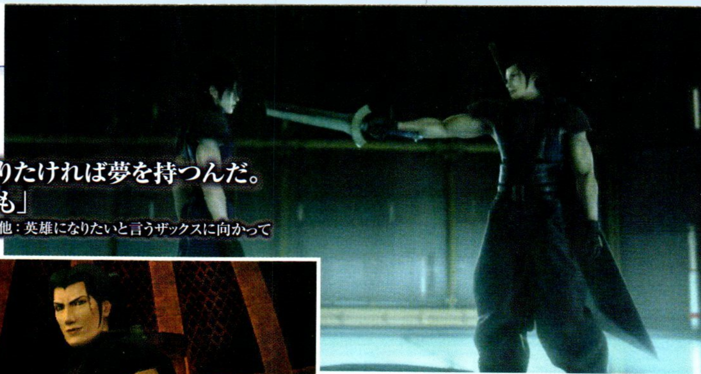
趣味は"子犬"の世話?

クラス1stのソルジャーのなかでも、アンジールはとくに常識的で面倒見が良いため、後進の世話をする機会が多い。なかでもザックスとは組んでいる期間が長く、無鉄砲な彼を幾度もフォローしてきた。そんな、落ち着きがなく何をしでかすかわからない後輩を、アンジールは本人には内緒で「子犬のザックス」と呼び、手を焼きながらもかわいがっている。

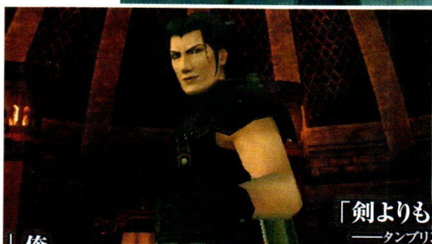


⬆ザックス＝子犬というのは、母や親友とのあいだではすでに常識。なお、自分のファンには「犬の世話が趣味」と伝えている。





「英雄になりたければ夢を持つんだ。
そして誇りも」
——オープニング他：英雄になりたいと言うザックスに向かって

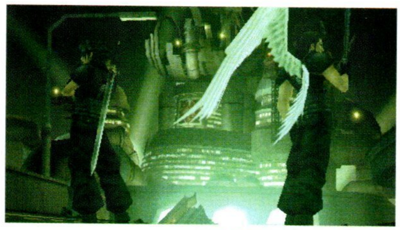


⬅⬆言葉や行動、その全身で人としての道を説くアンジール。彼のまっすぐな生きざまは、ザックスのなかに大切な何かを刻んでいく。

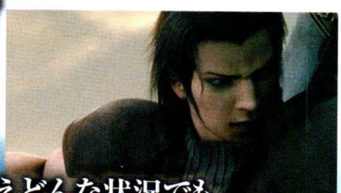
「剣よりもおまえの方が大切だ。ほんの少しな」
——タンブリン砦：ふだんは使わないバスターソードでザックスを守り



「ならば天使は
どんな目的を
持てばいいんだ？
俺はどんな夢を見ればいいんだ？」
——伍番街プレート内部：自身の背の片翼を指し



⬆突然片翼が生えた我が身に自暴自棄になりかかるも、誇りが彼の理性をつなぎ止める。



「たとえどんな状況でも、
俺は誇りを持たなくてはいけない。
このバスターソードがともにある限り」
——零番街：ザックスに協力を呼びかけ



生あるかぎり誇りは捨てず

アンジールが何よりも重んじるものが「誇り」。英雄としてソルジャーとして、そして人として生きるためには、誇りを決して忘れてはならない——そんな彼の言葉は、彼が面倒を見ている後輩たち、とりわけザックスに深い感銘を与え、彼らのなかに息づいていく。



⬆アンジールの誇りの象徴であるバスターソード。のちに、彼の信念ともどもザックスへと受け継がれる。

INDEX



Genesis
ジェネシス

叙事詩の主人公に自分を重ね世界に反旗をひるがえした青年

セフィロスに比肩する実力を備え、独自の美学にのっとって生きるソルジャー・クラス1st。端正な容姿や華麗な戦いぶりから一部で熱狂的人気を誇るものの、彼自身は人と交わることをあまり好まず、同僚のセフィロスとアンジールにしか心を許していない。ある日突然クラス2ndや3rdのソルジャーたちを大量に連れて失踪し、以来、神羅と真っ向から対立することになる。

PROFILE

年齢	25歳前後	出身地	バノーラ村
武器	レイピア	声優	Gackt

セフィロスへの相反する感情

ジェネシスにとってセフィロスは、気の置けない友という以上に、乗り越えるべき存在――好敵手である。

もともとジェネシスは、同年代ながら英雄的活躍をしていたセフィロスに触発されてソルジャーになった。しかし、神羅から離反したのち、ジェネシスはセフィロスに「お前の名声は自分が受けるはずだった」と言う。ジェネシスとセフィロスには、彼らがソルジャーになる以前から因縁があるようだ。



⬆強い対抗心からトレーニングルームでセフィロスに戦いを挑み、負傷。傷の治療中に己とセフィロスの秘密を知ることになる。

『LOVELESS』に傾倒する文学青年

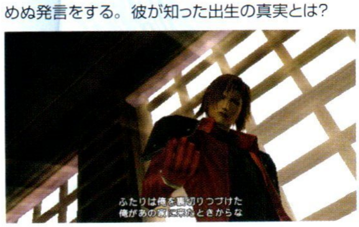
古典叙事詩『LOVELESS』の研究家――それがジェネシスのもうひとつの顔だ。詩の主人公である3人の青年が探す「女神の贈り物」の謎を、ジェネシスは追いつづけている。読み手により解釈のわかれる「贈り物」の謎を解明することで詩の理解を深めるためだけでなく、己の生への疑問の答えを見つけようとして……。



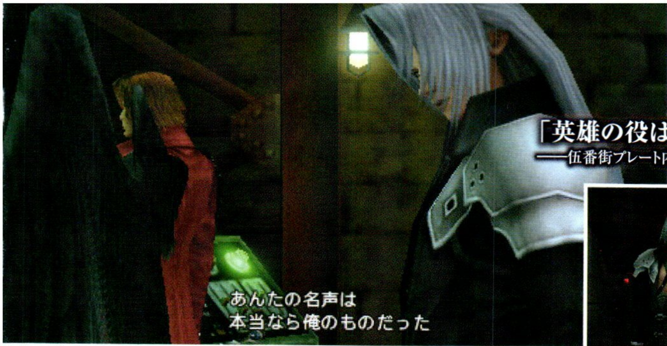
➡ジェネシスは自分と友ふたりを詩の主人公に重ねている。

偽りの家族の中で

アンジールとジェネシスは同じバノーラ村で育った幼なじみ。アンジールが貧しくも平凡な家庭にいたのに対し、ジェネシスはバノーラ村の地主の息子として暮らしていた。しかし、のちにジェネシスは己の両親を親と認めぬ発言をする。彼が知った出生の真実とは?



⬅両親は自分を裏切りつづけた、と語るジェネシスだが……。



「英雄の役は俺か？ おまえか？」
——伍番街プレート内部：セフィロスに向かって



⬆➡セフィロスに嫉妬の炎を燃やしたかと思うと、彼にすがってみせる。不安定に揺れるのもジェネシスらしさのひとつ。

「セフィロス、力を貸してくれ。俺の劣化が止まらないんだ」
——ニブル魔晄炉：セフィロスに向かって

「この世界が俺の命をおびやかすなら——道連れだ」
——モデオヘイム：ザックスとの戦いの果てに



⬅漆黒の翼を生やし劣化しゆく身体を抱え、なお運命にあらがう。彼が願ったものとは……。



➡幼なじみのアンジールをも自分の陣営に引きこもうとする。



「果たして『女神の贈り物』とは、俺たちにとってなにを意味するのだろうな？」
——神羅ビル：詩のフレーズに自分たちを重ねてセフィロスに尋ねる



LINK TO FFVII SERIES

地下洞窟で目覚める謎多き存在

ジェネシスは、『FFVII』の3年後の世界を描いた作品『DC』の隠されたムービーで初登場した。ただし『DC』での彼は、単にその頭文字をとり《G》と呼ばれている。

どこかの地下洞窟で、『DC』の最終ボスであるヴァイスを抱え、黒い片翼を広げて飛び去る——それがムービー中の《G》の行動であり、その正体も行動の意図も謎に包まれていた。謎のいくつかは『CC』で解消されるが、依然明かされない部分も多い（→P.546）。



⬅隠されたムービーは、『DC』の結末を前提としたもの。つまり、『DC』のあとにジェネシスは目覚める……？



Sephiroth
セフィロス

使命と友情の狭間で苦しむ"英雄"

神羅カンパニーが世に送り出した最強の戦士。ソルジャー最高峰であるクラス1stのなかでも突出した力量を持ち、まだ少年のころから数々の武功を打ち立てて「英雄」と呼ばれ、ウータイ戦争を通じてその名を確固たるものとした。容姿も実力も兼ね備えた完璧すぎる存在ゆえに近づきがたい印象があり、崇拝者は数あれど、親身に接する者は同僚のジェネシスとアンジールしかいない。

PROFILE

出身地	ニブルヘイム	年齢	25歳前後
武器	正宗	声優	森川智之

人々の尊敬とあこがれの対象

神羅カンパニーのソルジャー、英雄セフィロスの名を知らぬ者はこの世にいない。神羅と敵対するものを圧倒的な実力により斬り伏せていく彼の勇姿は、少年たちにソルジャーへのあこがれを、大人たちには彼を抱える神羅への尊敬と信頼の念を呼び起こした。神羅の生んだ英雄は、会社の広告塔的な役割も果たしてきたのだ。だが、親友たちとの訣別や、しだいに明るみになる出生の事実が、セフィロスのなかに、神羅のもとで刃を振るうことへのためらいを生じさせていく。



⬆ザックスもクラウドもジェネシスも、英雄セフィロスにあこがれていたからこそ、神羅カンパニーに入った。

心許せるふたりの友

感情的だがどこか憎めないジェネシスと、物静かな大人の男アンジール――ふたりとセフィロスは単に親友であるだけではない。彼らは自分たちも知らない秘密で、出生時から結ばれているのだ。



➡親友であり好敵手である3人は剣を交えてふざけ合っていた。

出生の秘密を知って

物心ついたときすでに科学部門にいたセフィロスに、両親や故郷の記憶はない。母はジェノバといい、自分を生んですぐ亡くなった――そんな話を科学部門内で聞かされたことしかなく、セフィロスは周囲との違和感を覚えつつも、戦闘能力のみを活かすべく生きてきたのだ。だが、ニブルヘイムで己の出生にまつわる真実を知ったとき、彼のなかに眠れる狂気の血は目覚める。



⬅ニブル魔晄炉の奥に"母"を発見したセフィロスは……。



「2ndたちの留守に忍び込んでは、
よくふざけていた。
ジェネシス、アンジール、俺」
――伍番魔晄炉：ザックスに思い出を語る

⬅⬇互いに心許せる真の友であった3人だが、トレーニングルームでのいつもの"遊び"をきっかけに、彼らの道は引き裂かれていく。まるで叙事詩の親友たちのように……。





「ああ、まじ、だ」
――伍番魔晄炉：ザックスの言葉をマネして、親友たちの抹殺任務失敗を提案

「またすぐに会えるさ」
――ジュノン：ひさしぶりに再会したザックスとの別れぎわに



⬅親友たちの抹殺指令に悩むセフィロスは、その想いを分かつザックスとの交流を深めていく。





「お前の言葉が
俺をまどわせるためのたわごとか――
それとも俺が探し求めた真実なのか――」
――ニブル魔晄炉：ジェネシスから出生の秘密を聞かされ

LINK TO FFVII SERIES

星の敵へと変貌をとげた元英雄

セフィロスは『FFVII』の主人公クラウドの宿敵であり、星に恐怖をもたらす存在である。『CC』終盤に語られるとおり、出生の秘密を知った彼は世界の敵へと豹変。星を滅ぼそうとする彼と、それを阻止しようとするクラウドたちの攻防が、『FFVII』の物語の主軸となっていた。ザックスと同じく、ソルジャー時代のセフィロスの人物像もクラウドの回想くらいでしか語られないうえ、伝わってくるのは超然とした姿のみ。彼が喜怒哀楽のあるひとりの人間として描かれるのは『CC』がはじめてだ。

FF VII



⬅『CC』後半の、セフィロスが己の出生の秘密を知り狂気に目覚めていく場面は、『FFVII』の同様の場面を再現したもの。



Aerith Gainsborough
エアリス・ゲインズブール

ザックスの心に咲く花のような少女

伍番街スラムで養母と暮らす可憐な少女。純粋無垢でありながら、すべてを見通すような神秘性も漂わせる。古代種の末裔ゆえに神羅に追われ、生後20日で父を殺され神羅ビルに監禁、7歳で実母を失うという波乱の人生を歩んできた。にもかかわらず明るく前向きなその言動は、境遇の悲惨さを感じさせない。ザックスと運命的な出会いを果たし、互いにかけがえのない存在となっていく。

PROFILE

年　齢	16歳(初登場時)～22歳(物語終了時)		
身　長	163cm(22歳時)	血液型	O型
誕　生	[μ]-εγλ 1985/2/7		
出身地	アイシクルロッジ	声　優	坂本真綾

はじめての恋

ある日突然、スラムの教会に降ってきたザックス。明るく頼りがいのある彼はたちまちエアリスの心を捕らえ、ふたりは恋人のような仲になる。なお、彼女がザックスにメールしないのは、携帯電話を持っていないため。



➡まっすぐに好意を向けるエアリスに、ザックスもドキッ!

世界でたったひとりの古代種

発見当初には古代種とされていたジェノバは、じつは宇宙からの異生命体で、現存する古代種はエアリスのみ。しかも彼女の父はガスト博士――すなわちふつうの人間であり、古代種の血は半分しか流れていない。ゆえに能力的には純粋な古代種に劣るエアリスだが、「星の声を聞く」「人の奥に秘められた真実を読み取る」といった不思議な力は確かに継承しており、そのせいで、約束の地を求める神羅に追われつづけている。



⬆古代種であるエアリスにとって、神羅は両親を奪い自分を束縛する存在だが、彼女はそのことをザックスには告げない。

花売りで財布も街も豊かに?

エアリスの趣味は花の手入れだが、プレートに天をさえぎられたスラムではめったに花が咲かない。スラムを花でいっぱいにしたい――そんな夢を抱く彼女にザックスは、育てた花を売って、スラムだけでなくミッドガル全体を花でいっぱいにしようと提案。「ミッドガルは花でいっぱい、財布はお金でいっぱい」と題したこの計画が、エアリスに新たな世界の扉を開く。



⬅スラムで花を売るふたり。いずれ街にも出ようと話すが……。



「君、降ってきたの。びっくり」
——スラムの教会：目を覚ましたザックスに向かって



「うーん、わからん」
——スラムの教会：ザックスの反応をマネして

➡知れば知るほどザックスにひかれていくエアリス。ザックスのマネをするところもかわいい。



「次のお仕事から戻ったら、一緒に青空の下で、お花売ろうよ。ザックスと一緒なら、空、恐くないから」
——伍番街スラム：花売りを終えたあとザックスに言う



「普通が一番幸せ。私、そう思う」
——みどり公園：かみしめるようにつぶやき

⬆➡「普通じゃない」エアリスにとってザックスと過ごす時間はかけがえのない幸せ。だが、ふたりが一緒にいられる時は短く……。



「もっと一緒にいたいです」
——ささやかな希望をザックスに伝える



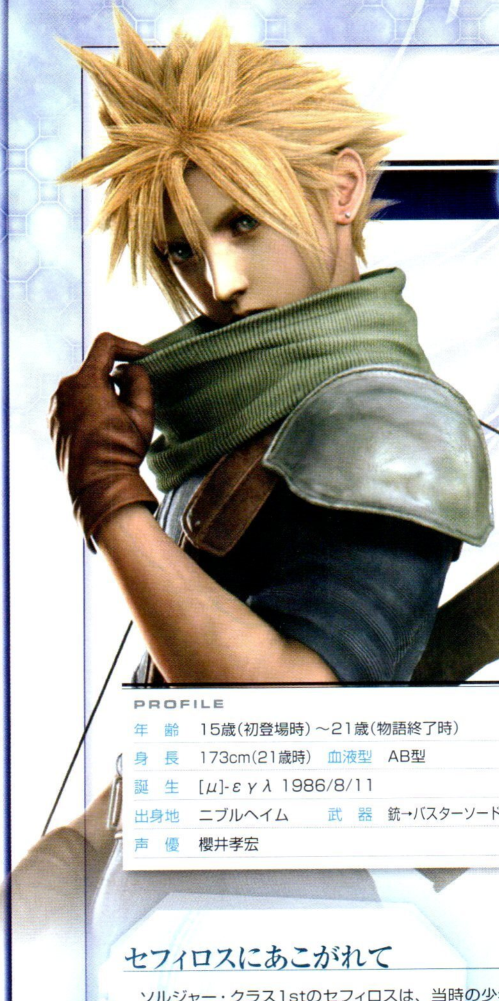
LINK TO FFVII SERIES

ザックスの面影をクラウドに重ねて

星を救うために古代種として力を尽くすも、自身は命を失う――『FFVII』のエアリスは、そんな悲劇のヒロインとしての印象が強い。もっとも、『CC』とのリンクという意味で注目したいのはクラウドに関する話。クラウドと出会ったときに彼女がなぜ花売りをしていたのかや、クラウドに語った初恋の人ザックスとのなれそめ、クラウドのなかにザックスを見た理由――それらの『FFVII』ではわからなかったことが、『CC』で明かされるのだ。



⬅クラウドに護衛を頼むエアリス。「デート1回」を報酬にしたのは、過去にザックスが自分に言ったのをマネしたのかも？



Cloud Strife
クラウド・ストライフ

ソルジャーにあこがれる神羅の少年兵士

神羅初の魔晄炉が建設された村・ニブルヘイム出身の、内向的な少年。ソルジャーになりたくて神羅カンパニーに入ったものの、一般兵にしか採用されず、己の力不足に悩んでいる。モデオヘイムへの調査任務でザックスと出会い、田舎者同士で意気投合。身分も年齢も気にせず親身に接してくれるザックスに心を開き、友でありあこがれのソルジャーである彼から、さまざまなことを学ぶ。

PROFILE

年齢	15歳(初登場時)～21歳(物語終了時)		
身長	173cm(21歳時)	血液型	AB型
誕生	[μ]-εγλ 1986/8/11		
出身地	ニブルヘイム	武器	銃→バスターソード
声優	櫻井孝宏		

幼なじみとの約束

ミッドガルに出てくる前にクラウドは、ほのかに想いを寄せていた村の少女ティファに「ソルジャーになる」と宣言し、彼女を守ると約束した。そんな大見得を切った手前、ただの兵士でしかない自分の姿をティファには見せられない——そう考えていた彼は、任務で向かった故郷で、正体を隠そうと冷や汗をかくハメに。



➡魔晄炉前では、素性を伏せたままティファを守ることになる。

セフィロスにあこがれて

ソルジャー・クラス1stのセフィロスは、当時の少年たちのあこがれのマト。クラウドもその例にもれず、セフィロスのような存在になる日を夢見てきた。それは、クラウドが村で感じていた孤立感と無関係ではない。内気で人の輪になかなか入れないクラウドは、その気まずさを埋めるため「自分は特別なんだ」と己に言い聞かせるうち、本当に特別な者であるソルジャーを志すようになったのだ。しかし、村を出て早々に己の実力のなさを痛感。失意のなかでザックスと出会う。



⬆クラウドがセフィロスに抱いてきた尊敬と憧憬の思いは、故郷ニブルヘイムでの一連の惨事を通して打ち砕かれる。

ザックスの志を継ぐ者

ポジティブで気さくで、クラウドの夢を笑わずに聞き、夢を持ちつづけるよう励ましてくれたザックス。その存在はクラウドに大きな影響を与え、その願いはクラウドに受け継がれていく。ただし、宝条が植えつけたジェノバ細胞により、ゆがんだ形で……。



⬅バスターソードも、ザックスからクラウドへ渡る。



「俺もソルジャーだったらな——」
——ニブルヘイム：自分の無力さをかみしめて

⬆魔晄炉前で、守るべきティファに逆に守られてしまい、深く落ちこむ。

「ソルジャーってどんな感じなんだ?」
——モデオ渓谷：ザックスに尋ねる



⬆ザックスに対する言葉の端々に、ソルジャーへのあこがれがにじむ。



➡何度も任務で一緒になるうち、ザックスとは親友同士に。

「ヘリで……気持ち悪くなってしまって……」
——ジュノン：住民救助任務でザックスと再会



⬅乗り物に弱いクラウド。任地へ向かう途中ヘリに酔い、ダウンする場面も。



「俺が、おまえの生きた証」
——荒野：ザックスを見つめて

LINK TO FFVII SERIES

「ザックスのようなヒーロー」を演じていた主人公

クラウドは、言わずと知れた『FFVII』の主人公。物語当初こそクールなヒーローのようだったが、実際の彼は単に人付き合いが苦手で、「ソルジャーになりたくてもなれなかった」という劣等感を引きずっていた。そんな自分を隠したいと考えていたのもあって、ニブルヘイムで植えつけられたジェノバ細胞が、ザックスの経歴をベースとした人格をクラウドのなかに形成したのだ。『CC』では、本来の弱いクラウドが前面に出ており、彼がザックスから受けた影響がわかるようになっている。



⬅ザックスの肩書きを名乗っていた、物語当初のクラウド。立ち振る舞いもザックスをマネていたため、クラウドに会ったエアリスは内心驚く。



若いながらもやり手のタークス副主任

Tseng ツォン



PROFILE

武器	銃
声優	諏訪部順一

神羅カンパニー総務部調査課、通称「タークス」の副主任。知的で物静かな青年で、肉体労働より頭脳仕事を得意とする。基本的にはクールだが、非道な仕事を命じられた場合は、タークスとしての使命と一個人の情のはざまで苦悩することも。ザックスとはバノーラ村調査任務でともに行動して以来、友情にも似た信頼関係を築く。

「誰かがやらなくてはならない」

――バノーラ村：任務のための墓あばきをザックスに見とがめられ



➡汚れ仕事もタークスの任務と割り切り、一般的なタブーをも踏み越える。



⬅極寒の渓谷でも常夏の浜辺でも制服は脱がない。これもプロ意識の現れ？



➡エアリスの監視はあくまで仕事だと言い、私情をはさまず見守る。

「おまえがエアリスと遊びたいんなら、別に止めはしないさ」

――教会前：エアリスを監視していたことをザックスに指摘され

10年ごしのエアリスとの付き合い

ツォンが昔から担当している仕事に、古代種――エアリスの監視がある。エアリスが10歳に満たないころから、ツォンは彼女の家を訪れては神羅への協力をあおぎ、いつでも本社へ連れていけるよう彼女を見守ってきた。付き合いが長いだけにエアリスへの想いには特別なものがあるようだが、彼女とザックスが急接近するのを目の当たりにした胸中はいかに？



⬆エアリスとの関係を聞かれ「複雑な関係」とだけ答えるツォン。ちなみに教会の前には彼のものらしきカメラが……(→P.508)。

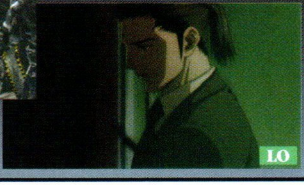
LINK TO FFVII SERIES

感情的な副主任時代、冷徹な主任時代

『FFVII』のツォンはタークスの主任だが、コンピレーション作品では副主任の立場で登場することが多く、その時々の立場に応じて人物像も異なる。『CC』や『BC』では積極的に現場に立ち、言動に青臭さがにじむが、『FFVII』では戦闘には参加せず、リーダーとして淡々と仕事をこなすのだ。なお、うしろでたばねている髪は、『FFVII』の物語の直前にほどかれる。



⬅『FFVII』のツォンは『CC』のときより立場が重いため、現場には部下を向かわせて自分は重役との橋渡し役をになうことも多い。



➡『CC』『BC』『LO』では髪をうしろにたばねており、非道な任務をためらう情け深さを見せる。



神羅に育てられた生え抜きのタークス

Cissnei シスネ

PROFILE

年齢	16歳(初登場時)	武器	手裏剣
声優	中田あすみ		

史上最年少でタークス入りした記録を保持する少女。身の上は天涯孤独で、孤児院にいた幼少期に神羅から才能を見いだされ、ゆくゆくはタークスとなるべく専門の訓練をほどこされてきた。隊員のなかでもっとも年下だが、困った者を放っておけない世話好きな性分。八番街の警護中にザックスと出会い、彼の人間性にひかれていく。



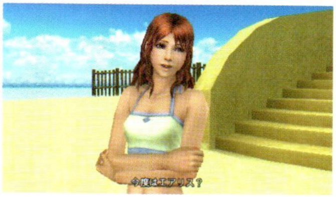
「子供の頃ね、翼があればいいと思ってた」
──八番街：ジェネシス・コピーの翼を見やり



➡自由の翼を願っていたという言葉からは、幼少期の苦労がうかがえる。

複雑な生い立ちを負う少女

シスネはレノやルードとちがい、タークスの別働隊に参加している。この部隊はタークスメンバーでも知る者は少なく、所属するのは特殊な訓練を受けた者ばかり。なかでもシスネは、その人生すべてをタークスに捧げるべく英才教育を受け、「自分以外は敵」と教えこまれてきた。そんな彼女も、仲間やザックスとのふれ合いにより、人との絆の大切さを理解しつつある。



⬅コスタ・デル・ソルでは水着姿を披露。スポーティなのが彼女らしい。



⬆ザックスとの付き合いが長くなるうち、神羅に育てられ特殊な訓練を受けてきた己の生い立ちを、少しずつ彼に語るようになる。



➡ザックスを助けるのは友としてか、それとも女としての想いゆえか……。

「10分だけ時間をあげるわ。それを過ぎたら、私はタークスに戻る」
──ゴンガガ：ザックスを待ち伏せしつつも彼を見逃す

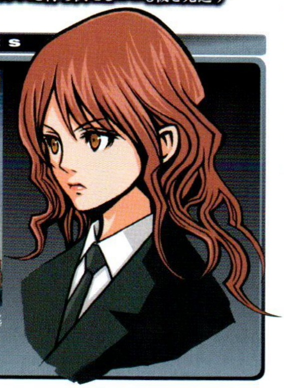
LINK TO FFVII SERIES

物語終盤に加わる精鋭戦士

全部で11人いる『BC』の主人公(プレイヤータークス)のうち、「手裏剣(女)」とされているのがシスネだ。もっとも、彼女が『BC』本編に関わってくるのは、物語終盤の[u]-εγλ 0006年10月末から。それまでは、タークス内でもひとにぎりの精鋭からなる別働隊として極秘で動いている。『CC』初登場となる0001年4月の時点の彼女は、一般のタークスにもあまり知られていない、特別な存在なのだ。



⬆『BC』第19章のニブル平原の浜辺で逃亡中のザックスと会話する場面は、『CC』でも再現されている。



不良ぶった外見に秘めたタークスのプライド

Reno レノ



PROFILE

武器 ロッド　声優 藤原啓治

タークスに所属するロッド使いの若者。髪を赤く染めてスーツの前を開け、人をおちょくったような話しかたをするなど一見不真面目そうだが、仕事への熱意は誰にも負けず、自分たちの縄張りを守ろうとするあまり部外者にはキツイ態度をとることも。同期のルードとは息の合ったコンビ。

LINK TO FFVII SERIES

敵でありながら憎めぬ男

『FFⅦ』のレノは、反神羅を掲げるクラウドたちの敵でありながら非番のさいは共闘も行ない、ユニークな語り口もあって、どこか憎めない存在だった。コンピレーション作品では『AC』『BC』『LO』にも登場。えり足の毛は『CC』『BC』では短く、『FFⅦ』『AC』と歳を経るごとに伸びていく。



⬆エアリスを追ったり七番街スラムをツブしたりと、『FFⅦ』のレノは汚れ仕事を請け負っている印象が強い。

「八番街はタークスの担当だぞ、と」

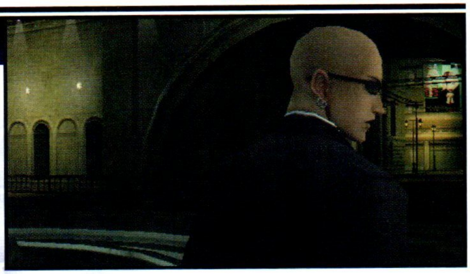
——八番街：シスネを援護しようとするザックスを制して



⬆ザックスの助けをこばむあたりに、八番街の警護をになう者としてのプライドと、彼の若さが見える。

無骨で不器用な巨漢

Rude ルード



PROFILE

武器 拳　声優 楠 大典

スキンヘッドが目を引くレノの相棒。並はずれた腕力の持ち主で、スピードのレノに対し、パワーのルードとして知られる。威圧感あふれる体格をしているうえ、サングラスで表情を隠して口数も極端に少ないため、初対面の者には近寄りがたい印象を与えるが、実際は情に厚く義理堅い好漢。

「アイツなら心配ない」

——八番街：シスネを心配するザックスをさとす



⬆レノのいる場所にはルードあり。八番街に出現したモンスターもふたりで片づけていく。

LINK TO FFVII SERIES

レノの長年の相棒

『FFⅦ』では、クラウドたちの行く手をはばむ一方で、敵であるティファに恋したりスキンヘッドの会合に出たりと、おちゃめな部分も見せた。コンピレーション作品ではつねにレノとともに登場し、年代があとになるにつれ耳のピアスが増えていく。ちなみに『FFⅦ』『AC』では口ヒゲあり。



⬆口ベタなせいでうまく状況を説明できず、タークスに入ったばかりの後輩イリーナにフォローされる場面も。



人望厚きソルジャーたちの指導者

Lazard ラザード

PROFILE
声優　森田順平



冷静沈着で切れ者のソルジャー部門統括。戦闘能力は皆無だが、こまやかな配慮にもとづいた人事と、迅速かつ的確な指示により、ソルジャーたちの信頼を集めている。若くして現在の地位を得たものの、過去の経歴に関しては不明な点も多い。その出世の早さから、プレジデントの息子であるルーファウス神羅と比較されることも。

「そうか。かないそうにない、いい夢だ」
——神羅ビル：英雄になるのが夢だと言うザックスに向かって



➡理解ある上司として知られるが、夢を語るザックスには妙にトゲのある言葉を返す。

人当たりの良い態度に野心を秘めて

「神羅の闇」「親子の絆」「不幸な家庭」——そんな言葉に満ちた、ラザードがソルジャーたちに配信する社内報。一見、気配り屋の彼らしく世界全体に目を向けた文面に見えるが、そこには彼の個人的な神羅への想いが隠されている。「理想的な上司」として社内で評価を高めていく一方で、彼の内にくすぶる暗い炎は、外に吹き出すときを待ちつづけているのだ。



⬅部下の事情は把握しても、自分のことは誰にも何も語らないラザード。彼の過去には何が？

「大いなる目的の実現のためなら、たちはだかる障害や困難など、取るにたらないものだよ」
——神羅ビル：会社がイヤじゃないかとザックスに尋ねられ



⬆会社をイヤだと思ったことは一度もないと言うラザード。優等生的回答かと思いきや、その根底には人には言えない野望が……。

ザックスの良き相談相手

Kunsel カンセル

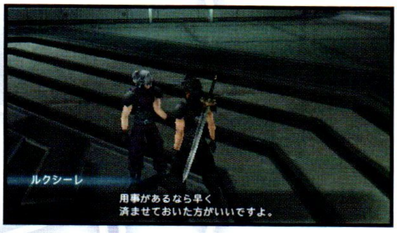
PROFILE
声優　北沢 力



ザックスの親友を自認する、彼と同期のソルジャー・クラス2nd。「おまえ、知らないのか？」がログセのウワサ好きな男で、社員に公表されないような会社上層部の裏事情などにもくわしい。お人よしなところもあり、ザックスにさまざまな助言を与える。

ザックスを慕う後輩

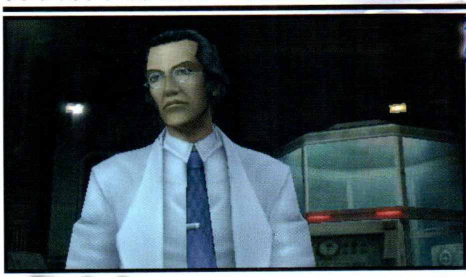
Luxiere ルクシーレ



ザックスの後輩にあたるソルジャー・クラス2ndの青年。クラス1stに昇進したザックスに近づき、メールを交換する間柄となる。「ザックスの陽気さにあこがれている」と語るが、彼と交流することで己の出世のきっかけを探しているようなフシも……？

科学部門を統括する自称天才

Hojo 宝条



PROFILE

声優　野沢那智

科学部門の現統括。古代種の繁殖を目指す「ジェノバ・プロジェクト」に当初から参加し、ホランダーとは同プロジェクト内の別々の計画の主導者として対立してきた。ソルジャー研究にも深く関わり、セフィロスを興味深く見守っている。相当な変人で、好きな研究さえできれば敵対組織にも平気で寝返りかねないため危険視する者も多い。

「クックックッ。二流科学者に劣化を治せるわけがない」
——神羅ビル：己に刃を向けるジェネシスに向かって



➡ホランダーを見くだすが、自身も天才学者ガストへの劣等感を抱える。

「空から来た未知の生命体を古代種だと思いこんでいた愚かな時代の産物だ」
——神羅ビル：ジェネシスについてザックスに説明



⬆宝条は、ジェノバが古代種ではないと知りつつその細胞を用い、意図を秘めたまま、クラウドなどを素材に実験を重ねていく。

LINK TO FF VII SERIES

物語の陰の黒幕

宝条はある意味『FFⅦ』の真の黒幕とも言える人物。物語では、人体実験のせいで本来の自分を見失ったクラウドと、出生の秘密を知って星の敵と化したセフィロスとの決着が描かれるが、そのふたりを素材として実験を行なったのが宝条なのだ。



⬅クラウドをはじめニブルヘイムの住人にジェノバ細胞を植えつけて「セフィロス・コピー」とし、彼らがセフィロス復活のために動き出すときを待っていた。

Close up People

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

▶その❶ 〜神羅ビルの人々編〜

ザックスの本拠地とも言える、神羅カンパニー・ミッドガル本社。そこにはソルジャーや兵士、社員のほか、訪問客の姿も見える。

❶ ザックスの自称ライバル

一日も早くクラス1stになろうと努力している、クラス2ndのソルジャー。ザックスよりも実力が上だと自負しており、自分より先に彼が昇格したことに不満を抱く。

❷ 弱気な3rd

配属されたてのソルジャー3rd。ウジウジした性格で先輩にしかられてばかりいたが、ザックスの戦いぶりを見て感銘を受け、Lv.1からLv.7にまで成長していく。

❸ 厳しい2nd

弱気な3rdを監督する先輩ソルジャー。ソルジャーにとって大切なことを考えてみろと後輩を叱咤するが、それは己が、とあるソルジャー1stから受けた教えでもある。

❹ 含みのある科学者

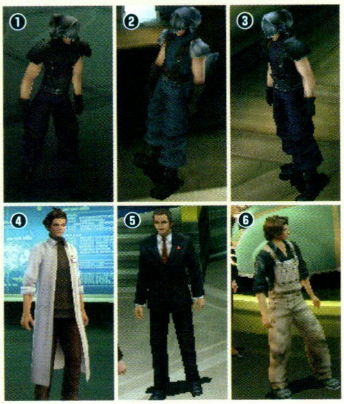
昔から科学部門に在籍し、宝条につぐ地位にいる科学者。展示ルームで「ソルジャーは科学部門の造り出した人形だ」などと不穏な言葉をザックスに投げかけるが？

❺ 都市開発部門主任

ミッドガルの開発に熱意をそそぐ男。より良い暮らしを市民にもたらそうとして、ザックスに協力をあおぐ。良く言えば理想家、悪く言えば夢見がちとは秘書の弁。

❻ 恋する一般人

神羅ビルの展示ルームを訪れている一般男性。展示品を解説している女性社員に恋したものの、なかなか気持ちを打ち明けられないままに時が流れていく。



宝条に権力の座を追われた博士

Hollander ホランダー



PROFILE
声優　大和田伸也

かつてジェノバ・プロジェクトで重要な役割を果たしていた男。宝条とは20年以上前からライバル関係にあったが、科学部門統括兼プロジェクトの総責任者だったガストの失踪後は宝条との権力争いに敗れ、閑職に追いやられた。最近になってプロジェクトの機密書類を手に姿を消し、ソルジャー大量脱走事件との関連が疑われている。

「私がいなければ、おまえの劣化は誰が止める!」
――モデオ渓谷：自分に刃を向けるジェネシスを制し



➡ジェネシスの"劣化"の秘密をにぎるがゆえに彼と組んでいたが……。

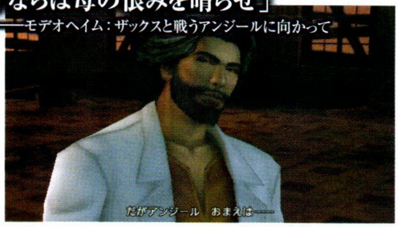
ホランダーとバノーラ村

ホランダーはアンジールとジェネシスの身体の秘密を知っており、アンジールの母についてもくわしい。それは、アンジールたち3人の暮らしたバノーラ村で、ホランダーがとある計画を進めていたからだ。村の特産品であるリンゴ缶詰のロゴ入りTシャツを愛用しているのも、ホランダーとバノーラ村の関係を物語る。



⬅ジェネシスを治療したときに彼の秘密を明かしたことが、ジェネシス失踪につながった。

「ならば母の恨みを晴らせ」
――モデオヘイム：ザックスと戦うアンジールに向かって



⬆神羅に復讐をもくろんでいるようだが、それはアンジールともなにやら関係があるらしい。

Close up People

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

▶その❷ 〜たくましい子どもたち編〜

プレート都市にスラム街、辺境の村……世界のどんな場所でも子どもたちは元気に飛びまわっている。そんな彼らの一部を紹介。

❶ドロボウ少年

六番街スラムで母親と暮らしている、ちょっと生意気な男の子。エアリスにたしなめられて以来、盗みから足を洗っていたが、とある事情によりザックスの財布を盗み出した。つね日ごろエアリスと親しくしており、彼女を大切にしたいという気持ちから、ザックスとの仲を応援する。

❷鉄道好きの少年とその妹

列車を見ようと、壱番街駅ホームに毎日通っている兄妹。兄のほうは鉄道マニアで、ホームに停車している列車の型番や、現在開発中である新型列車の情報などを熱心に話す。そんな兄に付き合う妹の将来の夢は、「お兄ちゃんのお嫁さんになること」。

❸みどり公園の子どもたち

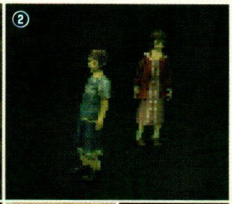
当初は男女ふたりでソルジャーごっこをしているが、途中からひとりの少年が遊びに加わる。もっとも彼には、ウータイ兵としてザックスを追う役を演じたがるなど妙にマニアックなところが……?

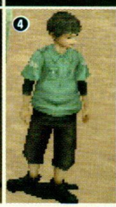
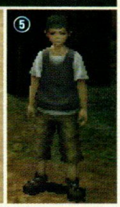
❹ビルを見学する子ども

父親に連れられて神羅ビルの見学にきた男の子。訪れて早々迷子になったが、受付の対応が良かったため、すぐに父と再会できた。

❺七不思議ハンター

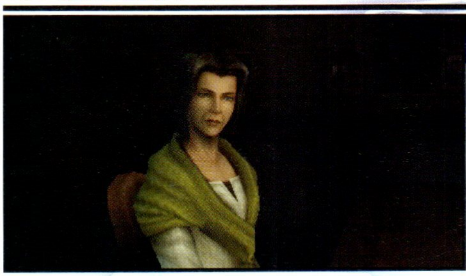
ニブルヘイムに住む少年。魔晄炉調査に訪れたザックスに、村に伝わるという七不思議について教えるが、それが彼と母の運命を変えることになる。


①

②

③

④

⑤

重い過去を受け止めて暮らすアンジールの母

Gillian Hewrey
ジリアン・ヒューレー



PROFILE

出身地	バノーラ村
声　優	池田昌子

バノーラ村に住むアンジールの母。つつましく温和な初老の女性だが、物静かな態度のなかに知性の高さと意志の強さを感じさせる。アンジールをソルジャーとして送り出してまもなく夫を過労で失い、以来、村の一軒家にて、ひとり静かに暮らしてきた。過去に神羅カンパニーの科学部門に勤務していたという経歴を持つ。

極秘プロジェクトのカギをにぎる女性

片田舎で暮らす平凡な婦人に見えるジリアンだが、若いころは神羅カンパニー科学部門で働き、美貌の科学者として評判を集めていたという。また、ソルジャーのコピーを作る研究に参加していたとの話も……。



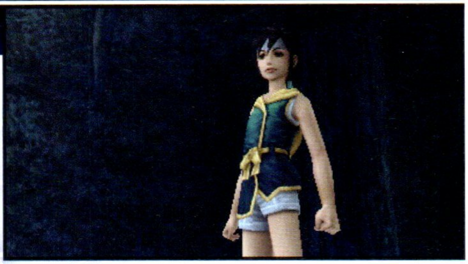
⬅科学部門に属する科学者のなかでも、とくにホランダーとは密接な関係にあった模様。



⬆ミッドガルに住む息子からよく手紙を受け取っており、ザックスのことも会う前から知っていた。

あるときは美人お宝ハンター、正体はウータイ最強の戦士?

Yuffie Kisaragi
ユフィ・キサラギ



PROFILE

年　齢	9歳(初登場時)	血液型	A型
誕　生	[μ]-εγλ 1991/11/20		
出身地	ウータイ		

ウータイの統治者の娘。「忍術」という地元特有の武芸を学んでいる。まだ子どもながら愛国心は人一倍強く、自国に侵攻中の神羅に対抗できる力を求めて各地に出かけることも多い。ウータイを訪れたザックスを"成敗"して以来、彼に迷惑メールを送りつけてはお宝探しに引っ張りこむ。

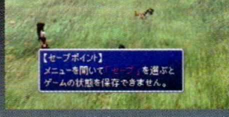


⬆得意のシュシュシュパンチでザックスをKO？　以後もザックスにつきまとう。

LINK TO FFVII SERIES

マテリア大好きお騒がせ娘

『FFVII』登場時のユフィは、16歳の自称マテリアハンター。完全に観光地となってしまった故郷の現状を変えたくて、地元再興のためにクラウドたちのマテリアを奪おうと、彼らの仲間に加わった。ちなみに彼女がマテリアの存在を知るのは、『CC』でザックスと出会った1年後の『BC』でのこと。



⬆ニセのセーブポイントで相手の注意を引きつけてギルを奪おうとするのは『CC』でも『FFVII』でも共通の手口。



"金髪のソルジャー"を待つニブルヘイムの少女

Tifa Lockhart ティファ・ロックハート



PROFILE

年齢	15歳	血液型	B型
誕生	[μ]-εγλ 1987/5/3		
出身地	ニブルヘイム		

ニブルヘイムで暮らす少女で、村の同年代の男の子のあいだではアイドル的存在。土地にくわしい地元の者として、ザックスたち神羅の調査隊をニブル魔晄炉まで案内する。クラウドの幼なじみにあたり、彼がソルジャーを目指して村を出るさいは「ピンチになったら助けにくる」と約束させ、以来、立派になったクラウドとの再会を楽しみにしてきた。村に滞在中である旅の格闘家ザンガンから格闘術を学びはじめており、その筋の良さは師匠も認めるところ。

「調査に来たソルジャーってあなた?」

——ニブルヘイム：初対面のザックスに向かって



⬆クラウドとの約束を信じ、ソルジャーになった彼を待つティファ。オシャレでセクシーな格好をしているのは、感動の再会に備えて気合いを入れたから?

LINK TO FFVII SERIES

クラウドの過去を知る唯一の女性

『FFVII』のティファは、クラウドの幼少期を知る人物として、また『CC』でも語られるニブルヘイム焼き打ち事件の当事者として物語のカギをにぎっていた。クラウドとは物語の終盤に想いを通わせ、『AC』『DC』の時代は一緒に暮らしている。

➡クラウドのあやふやな記憶の唯一の証人となるティファは、クラウドが本当の自分を取りもどすさいに重要な役割を果たす。





⬅『CC』では描かれないが、ニブルヘイム炎上時は殺された父の仇であるセフィロスに立ち向かい、返り討ちにあっている。

Close up People　CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

▶その❸ ～マニアックな大人編～

アンジール、ジェネシス、セフィロスを熱狂的に支援する女性たち。物語後半にはザックスのファンも登場する。

❶ セフィロスファン(その1)
八番街の片隅にいる女性。セフィロスへの情熱は人一倍強いが、会長Hなる人物が20年前から主宰する「セフィロスプレミアムファンクラブ」には入会できていない。

❷ セフィロスファン(その2)
特定の期間のみ新規会員を募集し、難解な入会試験にパスした者だけを受け入れる「セフィロスプレミアムファンクラブ」の会員。みどり公園にひっそりとたたずむ。

❸ アンジールファン
アンジールのファンクラブ「森林の会」のメンバー。息子がいるが、アンジールの情報が手に入るとなると家庭をかえりみず駆けまわるため、息子もあきれ顔。

❹ ジェネシスファン(その1)
ジェネシスの実家公認のファンクラブ「赤い革コート」の一員。豊富な財力を活かし、毎年異なるジェネシスグッズを限定販売している。「勉強班」とは犬猿の仲。

❺ ジェネシスファン(その2)
「赤い革コート」から分離したジェネシスファンクラブ「勉強班」の会員。ジェネシスの愛読書である『LOVELESS』の解読に力をそそぎ、研究書も出版している。

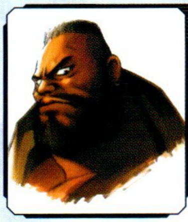
❻ 受付の女性(ザックスファン)
神羅ビルの受付嬢のひとり。ザックスにはクラス2nd時代から「いい男」と注目していたが、彼が活躍を重ねると、ファンクラブ会長を名乗るまでになる。



ULTIMANIAへの手引き 1

『CC-FFVII-』での『FFVII』キャラクターたち

姿形は見せなくても、『CC』で人々の話題に登場する『FFVII』のキャラクターは多い。『FFVII』でのそれぞれの立場を振り返りつつ、『CC』での彼らをチェックしてみよう。



バレット・ウォーレス

FF VII 星を救った仲間のひとり。コレル村の出身で、魔晄炉爆発の不祥事を隠蔽しようと故郷を焼いた神羅を憎み、かつて世を席巻した有名な反神羅組織「アバランチ」を名乗って活動していた。

CC 魔晄炉建設予定地であるコレルからの視察団にいた「マグナムだかブレッドだかのリーダー風を吹かせる大男」として、神羅ビルで話題に。



⬆『CC』の時代は魔晄炉建設賛成派だったバレット。銃弾のイメージで名前を覚えられているらしい。



ケット・シー

FF VII 星を救った仲間のひとり。神羅の幹部リーブが操作するネコ型ロボットで、当初はスパイ目的でクラウドに同行していた。武器はメガホン。

CC D.M.Wの絵柄で登場。キーアイテムのケット・シーのメガホンを入手するとD.M.Wに加わり、リミット技『勇気百倍!』で、バトルを有利にするさまざまな効果をザックスに与える。



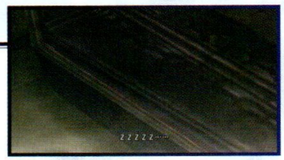
⬆『FFVII』ではスロット技を使っていたが、『CC』では自分がスロットの絵柄として活躍する。



ヴィンセント・ヴァレンタイン

FF VII 星を救った仲間のひとり。元タークスで、宝条の実験で不老不死となり、20年以上前から眠っていたところをクラウドたちに起こされた。

CC 神羅屋敷の地下にある棺のひとつで眠りについている。カンオケのカギを使って棺を開くと寝息が聞こえるが、驚いたザックスがすぐにフタを閉め直すため、残念ながら姿は見えない。



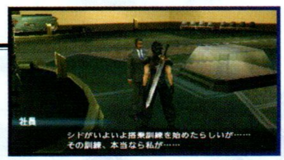
⬆愛する人を救えなかった罪をつぐなうため眠りについたはずだが、そのわりにぐっすり寝ている?



シド・ハイウインド

FF VII 星を救った仲間のひとり。神羅宇宙開発部門に所属する伝説的なパイロットだが、過去のロケット打ち上げ失敗のことを引きずっている。

CC 神羅ビルの展示ルームにいる社員の話や、✉ 2-9 宇宙開発状況から、シドが神羅26号の打ち上げに向けて搭乗訓練を開始したとわかる。ちなみに打ち上げの日は[υ]-εγλ 0003/4/12。



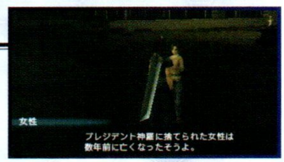
⬆ウワサをしているのは、シドとの競争に敗れた、ロケットパイロットの元候補者だ。



プレジデント神羅

FF VII 神羅カンパニーの創設者であり最高責任者。"約束の地"にネオ・ミッドガルを築く野望を抱き、物語序盤にクラウドたちの前に立ちはだかる。

CC ウータイ戦争終結時には自身の名で社内報を発信。自分たちの社長としてザックスやツォンなどが意識しているほか、世界の最重要人物なだけに、あちこちで話題にのぼっている。



⬆スラムの女性と関係を持ち、隠し子をもうけたとするウワサもあるが……(→P.546)?



ルーファウス神羅

FF VII プレジデント神羅の息子。副社長として長期出張に出ていたが、物語途中で社長に就任し、クラウドたちと幾度も火花を散らす。

CC ザックスがバノーラ村へ向かう直前に副社長となり、同時に長期出張に出たことが、✉ 2-3 人事発令0012で判明。ちなみに、この長期出張は『FFⅦ』登場直前までの出張とは別だ。



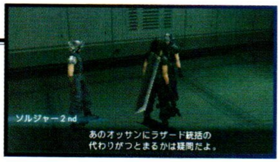
⬆ソルジャー司令室にいる兵士は、ラザードとルーファウスの顔が似ていると口にする。



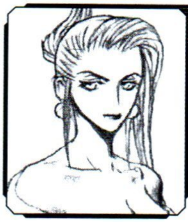
ハイデッカー

FF VII 神羅カンパニー治安維持部門の統括。タークスや軍をたばねる立場だが、威張ってばかりで無能なため、身内にも小馬鹿にされている。

CC ソルジャー部門と治安維持部門の合併が近づくなか、彼にラザードの代役が務まるのかとソルジャーたちに不安視されている。✉ 2-7 ミッドガル襲撃事件の分析の発信者としても名前が。



⬆ハイデッカーが上司になるのを不安がるソルジャー2nd。人望がないのは『FFⅦ』のときと同じ。



スカーレット

FF VII 神羅カンパニー兵器開発部門を統括する妖艶な美女。魔晄キャノンの考案者で、幹部でもとくに優秀だが、性格は冷酷でサディスティック。

CC 「ミッドガルナンバーワンの美女」だと言ってあこがれるソルジャー2ndがいる一方、マテリアルームにいる研究員からは、マテリアルームの閉鎖を求める者として敵視されている。



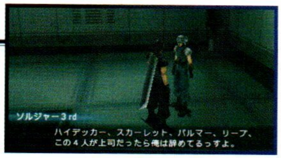
⬆彼いわく「ヒールで踏まれたい女性ナンバーワン」らしい。確かに似合いそうではあるが……。



パルマー

FF VII 神羅カンパニー宇宙開発部門の統括。数年前にロケット打ち上げに失敗して以来、権力をほとんど失っている。珍妙な言動がインパクト大。

CC ジュノンから帰還後、ラザード統括を賞賛するソルジャー3rdが、「彼らが上司だったら辞める」と言って、ハイデッカー、スカーレット、リーブと同列の者として名前をあげている。



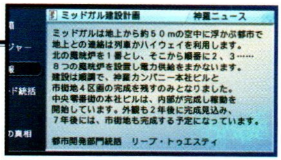
⬆『FFⅦ』では幹部のなかでもとくに無能な男だったが、この人物に言わせればラザード以外は同格？



リーブ・トゥエスティ

FF VII ミッドガルの発展を見守ってきた、神羅カンパニー都市開発部門の統括。周囲の者には内緒で、ケット・シーを遠隔操作している。

CC パルマーの項目にあるとおり、ソルジャー3rdが、ラザードとの比較対象として名前をあげている。また、✉ 2-1 ミッドガル建設計画では、ミッドガルの開発状況を社内報として配信。



⬆きちんとした文面から、マジメで、ミッドガルを我が子のように思うリーブの人柄が感じられる。



ドン・コルネオ

FF VII 六番街スラムの繁華街・ウォールマーケットの首領。無類の女好きで、情報を得ようと近づいてきたティファに魔手を伸ばす。

CC 伍番街スラムのマーケットにいる少女が、将来嫁入りしたい優しい"おじちゃん"がモンスター退治に出かけたと心配しているが、話をよく聞くと、どうやらコルネオのことを言っている模様。



⬆『FFⅦ』ではただのスケベオヤジのコルネオだが、モンスターを退治しようという感心な一面が？



ゴドー・キサラギ

FF VII ユフィの父親。ウータイを代表する5人の戦士「五強聖」の筆頭格だが、実力を発揮せず寝てばかりなため、娘にグータラ呼ばわりされている。

CC M 8-5-6 お宝情報 その6をクリアすると、ザックスの宝をくすねようと現れたユフィが、「オヤジがソルジャーたちのアドレスを金髪の男から受け取ったが、ほったらかしにしていた」と語る。



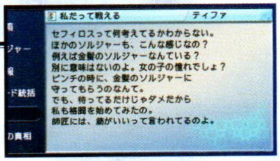
⬆神羅に対抗する好機を得たのに放置していたゴドー。グータラぶりは、このころからのようだ。



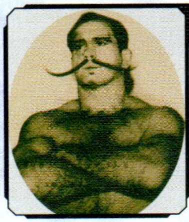
ザンガン

FF VII ティファの格闘技の師匠であり、命の恩人。ニブルヘイムが焼き打ちされたさい、魔晄炉に倒れていたティファを助けてミッドガルへ運んだ。

CC ティファが、✉ 4-7 私だって戦えるのなかで、自分の格闘技の師匠として話題に出す。なお、ザックスとはニブルヘイムで顔を合わせているはずだが、物語中には姿を見せない。



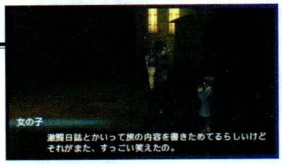
⬆各地に128人もの弟子を抱えるザンガンは、弟子のひとりであるティファに格闘技の才能を見いだす。



ディオ

FF VII 砂漠のなかに建つ神羅の娯楽施設「ゴールドソーサー」の園長。珍品収集や格闘技観賞など、その多彩な趣味は園内の各所に反映されている。

CC 伍番街のスラムマーケットにいる少女の話に“お友達”として登場。ちなみに通販ショップ・デュオの店主は「ゴールドソーサーを本拠地にしているデュオ様」らしいが、ディオと同一人物?



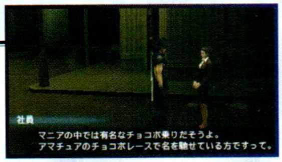
⬆「世界を旅してレアアイテムを集め、激闘日誌を書いている」とは、『FFVII』のディオそのもの。



ジョー&トウホウフハイ

FF VII 超一流のチョコボレーサーと、彼がまたがる漆黒のチョコボ。ミニゲーム『チョコボレーシング』の上位ランクのレースでクラウドと競う。

CC LOVELESS通りにいる女性の神羅社員が、カームに行く道中でモンスターに襲われていたところを彼に助けられたらしく、「チョコボの王子様」と呼んで再会を熱望している。

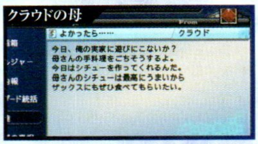


⬆『CC』時はアマチュアだが、女性が予言するとおり、5年後には超一流のプロレーサーになる。

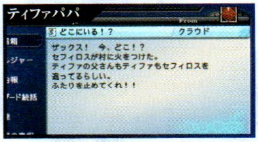
そのほかのキャラクターたち



⬆エアリスの両親であり、神羅の古代種研究の犠牲となったふたり。古代種研究に関する話題やメールのなかに名前が出てくる。



⬆ニブル魔晄炉の視察からもどってきたクラウドが、メールでザックスを実家に招待し、母の手料理を味わってもらおうとする。



⬆ニブルヘイム焼き打ちのさい、セフィロスを追って殺されてしまう人物。クラウドが ✉ 4-9 どこにいる!?で話題に出す。



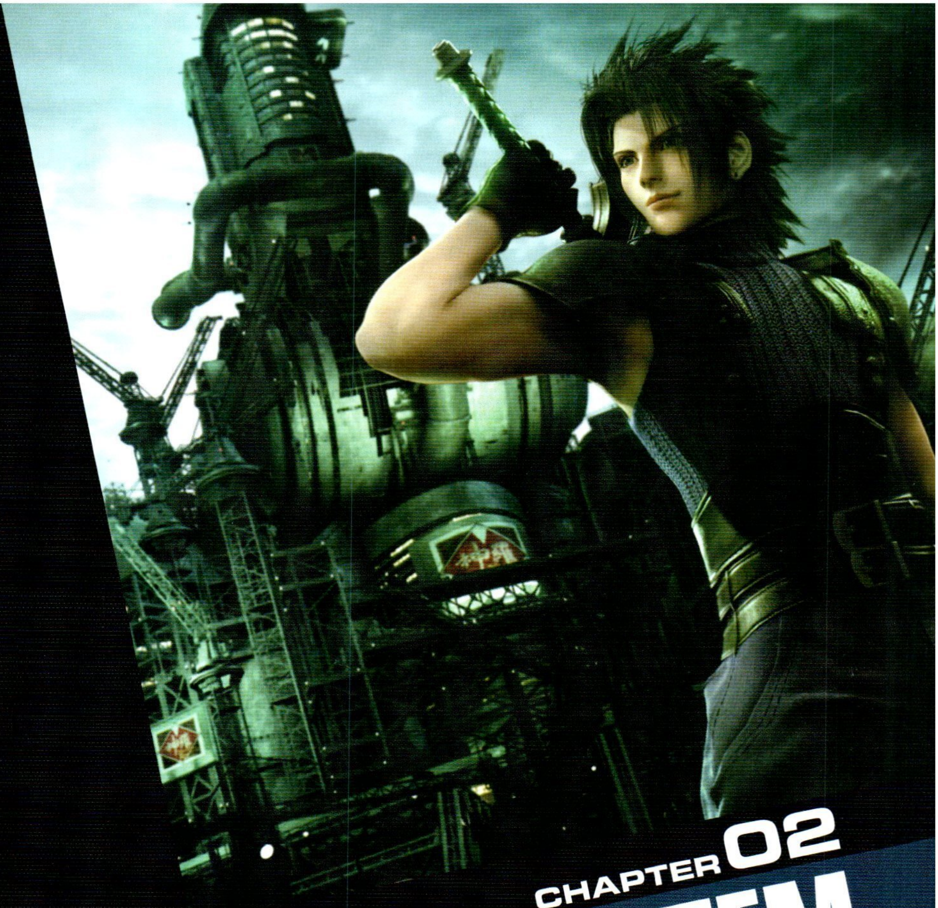
⬆『FFVII』でも『CC』でも、息子の安否と将来の嫁のことを気にしており、『CC』ではシスネに嫁にこないかと声をかけたらしい。



⬆伍番街スラムにいるこの青年は、『FFVII』でティファに片想いして手紙を出した人物のようだが、「彼女」というのは願望?



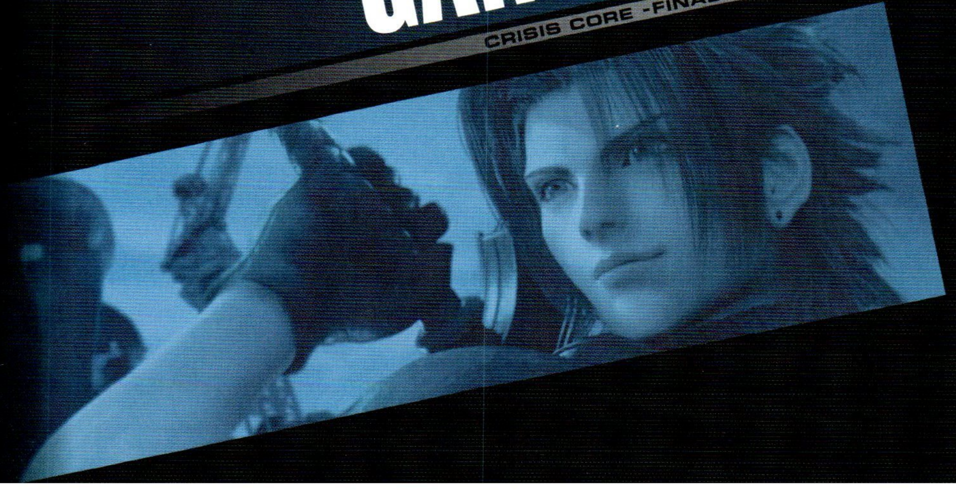
⬆『FFVII』のロケット村にいた、物騒な出来事に興奮する男女。彼らを思わせるカップルが、襲撃されたジュノンにも……。



CHAPTER 02

GAME SYSTEM

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA



ガイダンス

物語をスムーズに進めるには、ゲーム全体の流れや、主人公であるザックスの操作方法など、知っておくべきことがいくつかある。まずはこのページを読み、それらの基礎知識を身につけてほしい。

物語を追いかけつつ好きなときにミッションをやろう

ゲームのおおまかな流れは下の図のようになっており、メインストーリーを最後まで進めれば、エンディングを迎えることになる。その間、やりたくなったら「ミッション」に参加するのも自由。ミッションでは、バトルをくり返してザックスやマテリアのレベルを上げたり、強力なマテリアやアイテムを手に入れたりして、戦力をアップできるのだ。



←任務でおもむいた場所からは、基本的に任務を終えるまで帰れないので注意しよう。

メインストーリー

神羅カンパニーのソルジャーであるザックスには、会社からさまざまな指令がくだる。物語は、それらの任務をこなすことで進んでいく。

人々との会話

くわしくは→P.40

神羅ビルやミッドガルの街、任務で訪れた地方の村などで、人々と会話をする。これによって、つぎにやるべきことがわかるだけでなく、新たなミッションが発生する場合もあるのだ。



各地の探索

くわしくは→P.40

山道や廃墟など、任務でおもむいた場所を探索する。宝箱からマテリアやアイテムを手に入れたり、仕掛けを解いたりしながら進んでいこう。



バトル

くわしくは→P.47

モンスターや敵軍の兵士などが襲ってきたらバトル開始。剣やマテリアを駆使し、出現した敵をすべて倒せば、先へ進めるようになる。



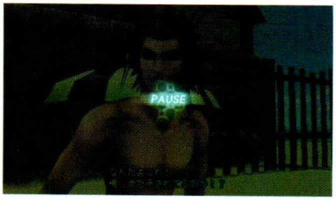
ミッション

ミッションとは、参加するかどうかを自分で選べる、全部で300種類の短い任務のこと。基本的には、荒野や洞窟などを探索してボスを倒せばクリアで、ひとつクリアするたびに、報酬のマテリアやアイテムが手に入る。



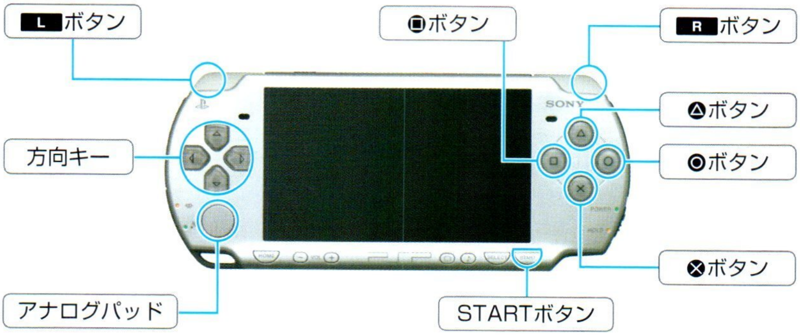
基本の操作を覚えよう

それぞれのボタンのおもな使いかたを、下の表にまとめてみた。ひととおりの操作を覚えておけば、スムーズにゲームを進められるはずだ。本作ではフィールドとバトルで画面が切りかわらないものの、操作方法は変わる点に注意しよう。Lボタン＋Rボタン＋STARTボタンによるソフトリセットは、何か失敗をしてやり直したくなったときに便利だ。



⬅STARTボタンを押せば、どの画面のときでも、ゲームを一時停止（ポーズ）できる。

◎基本的な操作方法



ボタン	フィールド	バトル	メインメニュー	マップの全体図
方向キー、アナログパッド	ザックスの移動	ザックスの移動	カーソルの移動	表示範囲のスライド
○ボタン	話す、調べるなど	コマンドの決定	決定	――
×ボタン	――	『戦う』を選択／アイテムの選択を中止	キャンセル	マップの全体図を閉じる
△ボタン	メインメニューを開く	防御／ダッシュ（『ダッシュ』装備時）	表示の切替（「D.M.W」選択時）／アビリティの表示（「装備」選択時）	――
□ボタン	マップの全体図を開く	回避	装備をはずす（「装備」選択時）／材料からはずす（「マテリア合成」選択時）	表示の拡大／縮小
Lボタン、Rボタン	カメラの回転	コマンドの選択	ページ送り	――
STARTボタン	ポーズ／ポーズの解除	ポーズ／ポーズの解除	ポーズ／ポーズの解除	ポーズ／ポーズの解除

※Lボタンと Rボタンを押しながらSTARTボタンを押すとソフトリセットになる

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール　ザックスの初期状態を知っておこう

「NEW GAME」でゲームをはじめた直後のザックスの状態は下の表のとおり。回復用のアイテムや序盤で役に立つマテリアをいくつか持っているので、しばらくは不安なくゲームを進めていけるだろう。なお、メインメニューでザックスの状態を確認できるのは、仮想空間での訓練が中止されたあとだ。

◎ザックスの初期状態

レベル	6（経験値489）	力	19
SP	1000	体力	18
最大HP	582	魔力	17
最大MP	87	精神	16
最大AP	95	運	8
所持金	1000ギル	D.M.W	セフィロス、アンジール
所持アイテム	ポーション×5、エーテル×1、ソーマ×1		
装備	マテリア（※1）	ファイア、ブリザド、ケアル	
	アクセサリ	（なし）	

※1……仮想空間での訓練が中止されるまでは、特殊な『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』『回転攻撃』を装備している（→P.381）



⬆クリアデータをロードしてゲームをはじめる場合（→P.502）、左の表のデータとはちがった状態でゲームがスタートする。

フィールド移動

ザックスの活動拠点となる神羅ビルや、探索の舞台となるタンブリン砦などの場所を「フィールド」と呼ぶ。フィールドを移動するときに必要となる、画面の見かたや操作方法を確認しておこう。

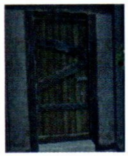
マップを移動して探索を進めよう

フィールドはある程度の広さごとに区切られており、その区切られたひとつひとつの範囲のことを「マップ」と呼ぶ。フィールドにいる人や、置かれている宝箱など(下記参照)に近づくと、右の写真のような「ガイドメッセージ」が表示されるので、これが表示されたら◎ボタンを押そう。こうすることで、人に話しかけたり、宝箱を開けたり、目の前にあるものを調べたりできるのだ。なお、マップによっては、特定の範囲に踏みこむと敵が出現してバトルがはじまるので気をつけること(→P.47)。



⬆画面右下の小さなウィンドウがガイドメッセージ。ザックスが宝箱や人を目の前にしているときのみ表示される。

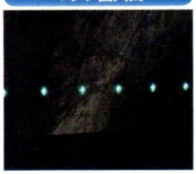
◎ 近づくとガイドメッセージが表示されるものの例

外見の例					
ガイドメッセージ	話す	開ける		開ける	エレベーター
◎ボタンを押すと？	会話する	宝箱の中身を手に入れる		扉を開けて進む	エレベーターに乗って進む

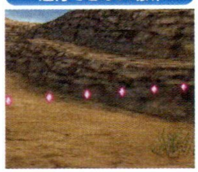
マップ出入口を通って隣のマップへ

マップ上にある水色の点線は「マップ出入口」といって、この点線を通過すると、隣り合った別のマップへと移動することができる。赤色の点線もあるが、これはマップ出入口ではなく、通行できない場所を表す目印なので注意。ミッションに参加しているときは、この赤色の点線に接触すると、ミッションを中止するかどうかを選べる(→P.190)。

マップ出入口

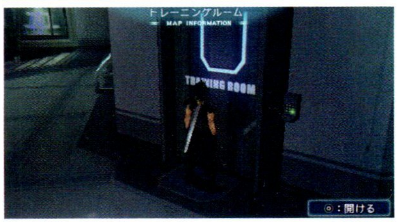


通行できない場所





⬆マップ出入口に近づくと、行き先のマップ名が画面上部に表示される。これも見て、そちらのマップへ行くかどうか決めよう。

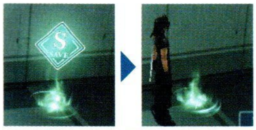


⬆マップ出入口のほか、隣のマップへ移動するための扉などに近づいたときも、画面上部にマップ名が表示される。

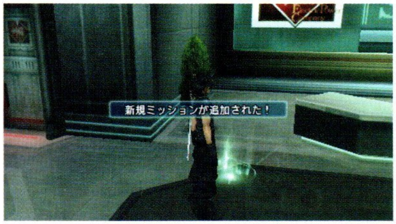


セーブポイントでセーブやミッションができる

特定のマップには、右の写真のような「セーブポイント」と呼ばれる場所がある。ザックスがセーブポイントに入っているあいだは、下記の操作で「セーブ」「セーブデータの削除」「ミッションへの参加」を行なえるのだ。ちなみに、「セーブ」と「セーブデータの削除」は、メインストーリーを特定のところまで進めるたびに行なうことも可能(→P.98)。



⬅これがセーブポイント。上部にある「S」と書かれた部分は、ザックスがセーブポイントに入っているあいだは見えなくなる。



⬆ミッションの発生条件を満たした状態でセーブポイントに入ると、新規ミッションが追加されたことを知らせてくれる。

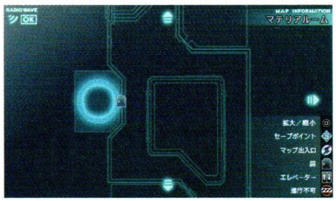
◉セーブポイントでできること

できること	必要な操作
セーブ(※1)	◎ボタンを押す
セーブデータの削除	SELECTボタンを押す
ミッションへの参加	△ボタンを押してメインメニューを開き、「ミッション」を選ぶ

※1……必要な容量は、セーブデータひとつにつき256KB。容量さえあれば、ひとつのメモリースティック デュオ(またはメモリースティック PRO デュオ)に、99ヵ所までセーブできる

□ボタンでマップの全体図が見られる

フィールドで□ボタンを押すと、ザックスがいるマップの全体図を見ることができる。セーブポイントやマップ出入口、通行できない場所などもわかるので、探索を進めるときは、ときどきマップの全体図を確認するといいだろう。ただし、マップの全体図が表示されない場所や、施設内のこまかい様子がわからない場所(右の写真を参照)もあるので注意。



⬅このように、ザックスがその部屋内にいることを表す光が表示されるだけのマップもある。

◉マップの全体図が表示されない場所

- MAP 2-6 タンブリン山 獣道
- MAP 4-1 伍番魔晄炉
- MAP 6-1 零番街 ハイウェイ
- MAP 7-1 モデオ渓谷 東部
- MAP 7-2 モデオ渓谷 南西部
- MAP 7-3 モデオ渓谷 北部
- MAP 7-4 魔晄試験採掘施設

◉施設内のこまかい様子がわからない場所

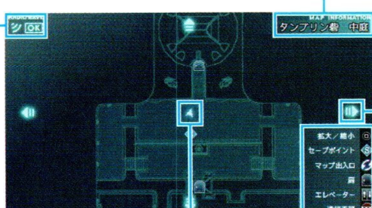
- MAP 1-1 ブリーフィングルーム
- MAP 1-3 トレーニングルーム
- MAP 1-4 マテリアルーム
- MAP 3-3 アンジールの家
- MAP 3-4 村はずれの工場
- MAP 10-2 宿屋
- MAP 10-6 ニブル魔晄炉

◉マップの全体図の見かた

電波状況
マップの全体図を表示できるかどうかのマーク。表示できない場所では、下の写真のマークになる。



MAP INFORMATION
現在いるマップの名前。ミッション参加中はミッション名が表示される。



スライド方向
表示範囲をスライド可能な方向。この向きに方向キーやアナログパッドを入力すると、表示範囲をスライドできる。

現在位置
ザックスのいる位置と、向いている方向。

記号と操作の説明

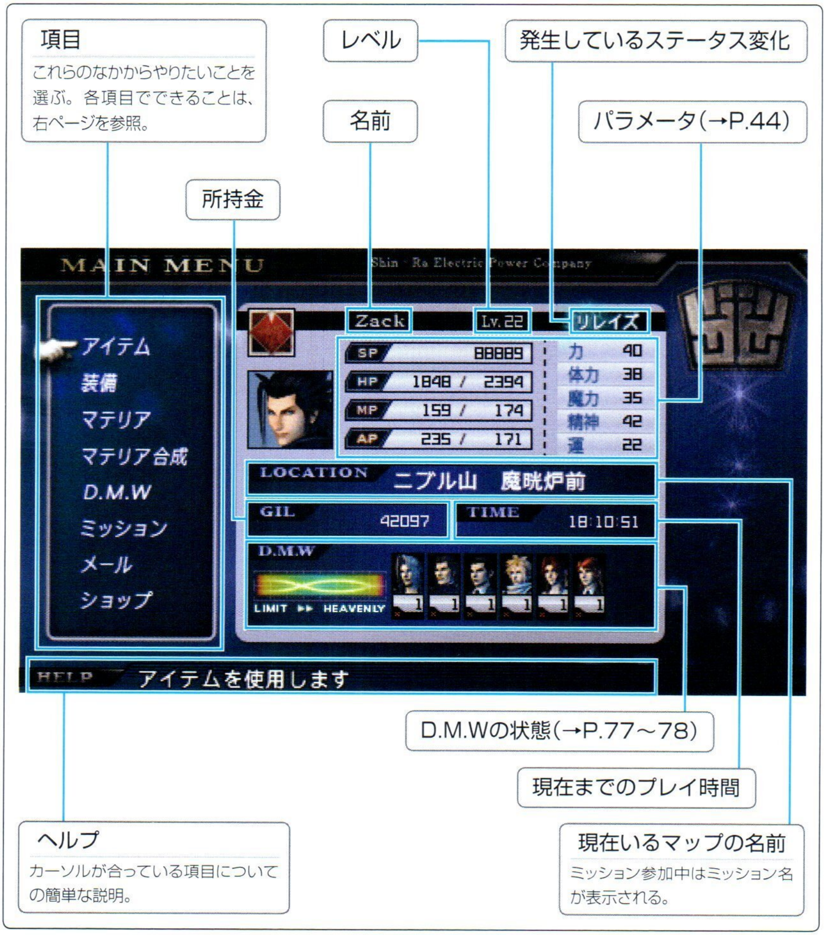
メインメニュー

メインメニューでは、ザックスの状態の確認や、アイテムとマテリアの使用、装備の変更などができる。バトルになってから困らないよう、メインメニューでしっかり準備をしておこう。

メインメニューでバトルの準備を

フィールドで△ボタンを押すと、下の写真の「メインメニュー」が開く。メインメニューには8つの項目があり、右ページの表にまとめたようなことが行なえる。ただし、最初のうちは「マテリア合成」と、「マテリア」内の「SP変換」は選べない。これらを利用できるようになるのは、ザックスがクラス1stに昇格したあとだ(→P.121)。なお、バトル中はメインメニューを開けないので注意。

◎ メインメニューの見かた





◎メインメニューでできること

項目		できること
アイテム	使う	持っているアイテムを使う。使えるアイテムは下記の8種類 **メインメニューで使用できるアイテム** ●ポーション ●ハイポーション ●エクスポーション ●エーテル ●ソーマ ●万能薬 ●エリクサー ●フェニックスの尾 ※回復するパラメータが最大値以上のときなど、「使っても効果がない状況」だと使用できない
	せいとん	持っているアイテムの並び順を整頓する。自動で並びかえるか、自分で並びかえるかを選択可能
装備	装備	ザックスが装備するマテリアやアクセサリを変更する
	ならびかえ	装備しているマテリアやアクセサリの、装備欄を入れかえる(何番目の欄に装備するかを変える／→P.46)
	はずす	装備しているマテリアやアクセサリをはずす
	最強	自動的に装備を決める。物理攻撃重視の「攻撃」、魔法攻撃重視の「魔法」、防御重視の「防御」の3タイプから選択可能(詳細はP.504～505を参照)
マテリア	使う	持っているマテリアを使う。使えるマテリアは下記の5種類 **メインメニューで使用できるマテリア** ●ケアル ●ケアルラ ●ケアルガ ●フルケア ●エスナ ※回復するパラメータが最大値以上のときなど、「使っても効果がない状況」だと使用できない
	せいとん	持っているマテリアの並び順を整頓する。自動で並びかえるか、自分で並びかえるかを選択可能
	SP変換	マテリアをSPに変換する(→P.355)。「SP変換」を選べるようになるのは、ザックスがクラス1stに昇格したあと
マテリア合成		マテリア合成を行なう(→P.356)。「マテリア合成」を選べるようになるのは、ザックスがクラス1stに昇格したあと
D.M.W		D.M.W(→P.75)の履歴を確認する。絵柄の追加状況がわかるほか、「達成率」(下記のコラムを参照)と、「ブレイク回数／リーチ回数」(リミットブレイクした回数およびリーチ画面になった回数／→P.77、79)を、△ボタンを押すたびに切りかえて表示可能
ミッション		ミッション(→P.187)に参加する。セーブポイントに入っているときのみ選択可能。ミッション中はいつでも選択でき、ミッションを中止するかどうか決められる
メール		届いたメールを確認する(→P.510)
ショップ		ショップでマテリアやアイテムを買ったり、アイテムを売ったりする。利用できるショップは、最初は神羅ビルショップだけだが、特定のアイテムを手に入れると増える(→P.397)



上級者のための ULTIMANIA COLUMN 「D.M.W」の達成率は心の映像などで上がる

メインメニューで「D.M.W」を選んだときに見られる「達成率」は、D.M.W(→P.75)で3つのリールの絵柄がすべてそろったり、見たことのない心の映像(→P.79)が映ったりすることで上がる。上がりかたの詳細は下の図のとおりだ。ちなみに、すべての絵柄の達成率を100%にしたあと、メインメニューで「D.M.W」を選ぶと、ごほうびとして源氏の鎧が手に入る。



←キャラクターの絵柄の達成率を100%にするのは、かなり大変だ。

◎達成率の上がりかた

キャラクター(ジェネシス以外)	+10	+25	+25	+10	+10	+10	+10
ジェネシス	+10	+45	+45				
召喚獣 チョコボなど	+100						

■(青)……心の映像が映らずに絵柄がそろうと上がる　■(赤)……対応する心の映像が映ると上がる
※同じ条件で上がるのは1回だけ
※心の映像ごとに、達成率の上昇量は決まっている(→P.528)

パラメータ

ザックスには、HPや力など、能力を表す「パラメータ」が設定されている。いずれのパラメータもバトルに大きく影響するので、パラメータを高くすることが、強敵に勝つための近道なのだ。

パラメータの役割を把握しよう

パラメータには、SP、HP、MP、AP、力、体力、魔力、精神、運の9種類があり、それぞれ下の表のような役割を持っている。パラメータはレベルアップで上昇していくほか、マテリアやアクセサリの装備によって変化させることが可能だ。なお、HP、MP、APは、特定のアクセサリを装備しているあいだのみ、上限が本来の約10倍に上がる。そのように上限を上げる能力のことを「限界突破」と呼ぶ。

◉パラメータの役割

名前	解説
SP（ソルジャーポイント）	D.M.W（→P.75）がまわるときや、マテリア合成を行なうとき、『SPターボ』などのマテリアが効果を発揮するときに消費。敵の攻撃のなかには、SPにダメージを与えてくるものもある。敵を倒したり、リミットブレイク（→P.79）したり、マテリアをSPに変換したりすると入手可能。上限は9億9999万9999
HP（ヒットポイント）	攻撃を受けると減り、ゼロになるとゲームオーバー（リレイズ状態のときは、自動的に復活できる／→P.74）。上限は9999（アダマンバングルなどを装備してHP限界突破の能力を得ているときは99999）
MP（マジックポイント）	魔法を使うときに消費。敵の攻撃のなかには、MPにダメージを与えてくるものもある。上限は999（金のかみかざりなどを装備してMP限界突破の能力を得ているときは9999）
AP（アタックポイント）	技を使うときに消費。敵の攻撃のなかには、APにダメージを与えてくるものもある。上限は999（黒頭巾などを装備してAP限界突破の能力を得ているときは9999）
力	この値が高いほど、物理攻撃で与えるダメージ量が増える。上限は255
体力	この値が高いほど、物理攻撃で受けるダメージ量が減る。上限は255
魔力	この値が高いほど、魔法攻撃で与えるダメージ量が増える。上限は255
精神	この値が高いほど、魔法攻撃で受けるダメージ量が減る。上限は255
運	この値が高いほど、攻撃がクリティカルになる確率や、敵からアイテムを手に入れられる確率（および、手に入るものが「レア」になる確率）が上がる。上限は255

HP、MP、APを回復するにはアイテムなどを使う

HP、MP、APは、減ってしまっても、特定のアイテムや魔法などで回復できる。最大値を超えて回復することは基本的にないが、リミットブレイクしたときと、D.M.Wで『いやしの波動』が発動したときだけは、最大値の2倍（羽根つき帽子を装備していれば3倍）まで回復可能だ（ただし、上記の表の上限は超えられない）。このようにしてHP、MP、APが最大値を超えた状態を「BREAK状態」と呼ぶ。ちなみに、物語を特定のところ（→P.98）まで進めるか、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでキャンペーン用ポーションを飲むと（→P.113）、残りHP、MP、APは最大値と同じになる。そのときにBREAK状態だと、最大値まで引き下げられてしまうので注意。



←BREAK状態のときは、バトル中、そのパラメータの右に「BREAK」と表示される。

◉HP、MP、APを回復する方法

回復するパラメータ	回復する方法			
	魔法	技	アイテム	その他
HP	●ケアル ●ケアルラ ●ケアルガ ●フルケア ●ドレイン ●ドレイラ ●ドレイガ	●ドレイン剣 ●パワードレイン ●スカイドレイン	●ポーション ●ハイポーション ●エクスポーション ●エリクサー	●リミットブレイク ●いやしの波動 ●リジェネ状態の効果 ●リレイズ状態の効果 ●属性吸収（→P.69）
MP	●アスピル ●アスピガ	●アスピル剣 ●パワーアスピル	●エーテル ●エリクサー	●リミットブレイク ●いやしの波動
AP	――	――	●ソーマ ●エリクサー	●リミットブレイク ●いやしの波動

経験値とD.M.Wでレベルアップ

ザックスの総合的な強さは、レベルという数値で表される。ザックスのSP以外のパラメータは、レベルアップするたびに、少しずつ上がっていくのだ。

画面には表示されないが、ザックスは敵を倒すたびに「経験値」を獲得しており、経験値が規定の量以上たまると、レベルアップが可能になる。その状態でいるあいだは、D.M.Wのリーチ画面(→P.77)で777がそろう可能性があり、運よくそろえば、ザックスのレベルが上がるのだ。ちなみに、ザックスの初期レベルは6で、最高で99まで上がる。



⬆経験値が不足していると777はそろわない。また、経験値がたまっていても、777がそろうまではレベルが上がらない。

◉レベルごとのパラメータと必要な経験値

レベル	必要経験値	最大HP	最大MP	最大AP	力	体力	魔力	精神	運
6	——	582	87	95	19	18	17	16	8
7	815	658	93	102	20	19	18	17	9
8	1264	732	99	108	21	20	19	18	10
9	1862	805	104	114	22	21	20	19	11
10	2631	877	109	119	23	22	21	20	12
11	3598	949	114	124	25	23	22	21	13
12	4790	1020	119	129	26	24	23	23	14
13	6237	1090	123	134	27	25	25	24	15
14	7966	1160	127	139	27	25	25	24	15
15	10011	1230	131	143	28	27	26	25	16
16	12403	1299	135	147	29	28	27	26	17
17	15176	1368	139	151	30	29	28	27	18
18	18365	1437	143	155	31	30	29	28	19
19	22006	1506	147	159	31	30	29	28	19
20	26138	1574	151	163	32	31	30	29	20
21	30800	1642	155	167	33	32	31	30	21
22	36031	1710	159	171	35	33	32	31	22
23	41873	1778	163	175	35	33	32	31	22
24	48370	1846	167	179	36	34	33	33	23
25	55566	1914	171	183	37	35	34	34	24
26	63505	1981	174	187	38	36	36	35	25
27	72236	2048	177	191	38	36	36	35	25
28	81807	2115	180	195	39	37	37	36	26
29	92267	2182	183	199	40	38	38	37	27
30	103666	2249	186	202	40	39	38	37	27
31	116057	2316	189	205	41	40	39	38	28
32	129494	2383	192	208	42	41	40	39	29
33	144032	2450	195	211	43	41	40	39	29
34	159725	2517	198	214	44	42	41	40	30
35	176633	2584	201	217	45	43	42	41	31
36	194813	2651	204	220	45	43	42	42	31
37	214326	2718	207	223	46	44	43	43	32
38	235232	2785	210	226	46	44	43	43	32
39	257596	2851	213	229	47	45	45	44	33
40	281480	2917	216	232	47	45	45	44	33
41	306950	2983	219	235	48	46	46	45	34
42	334072	3049	222	238	48	46	46	45	34
43	362915	3115	225	241	49	47	47	46	35
44	393548	3181	228	244	50	47	47	46	35
45	426041	3247	231	247	51	49	48	47	36
46	460466	3313	234	250	51	49	48	47	36
47	496896	3379	237	253	52	50	49	48	37
48	535406	3445	240	256	52	50	49	49	37
49	576072	3511	243	259	53	51	50	50	38
50	618970	3577	246	262	53	51	50	50	38
51	664179	3643	249	265	54	52	51	51	39
52	711779	3709	252	268	54	52	52	51	39
53	761852	3775	255	271	55	53	53	52	40
54	814478	3841	258	274	55	53	53	52	40
55	869742	3907	261	277	56	53	53	52	40
56	927729	3973	264	280	57	54	54	53	41
57	988526	4039	267	283	57	54	54	53	41
58	1052219	4105	270	286	57	54	54	53	41
59	1118897	4171	273	289	58	55	55	54	42
60	1188652	4237	276	292	58	56	55	55	42
61	1261575	4303	279	295	58	56	55	55	42
62	1337757	4369	282	298	59	57	56	56	43
63	1417294	4435	285	301	59	57	56	56	43
64	1500282	4501	288	304	59	57	56	56	43
65	1586816	4567	291	307	59	57	57	56	43
66	1676994	4633	294	310	61	58	58	57	44
67	1770918	4699	297	313	61	58	58	57	44
68	1868686	4765	300	316	61	58	58	57	44
69	1970402	4831	303	319	61	58	58	57	44
70	2076167	4897	306	322	62	59	59	58	45
71	2186089	4963	309	325	62	59	59	58	45
72	2300271	5029	312	328	62	59	59	59	45
73	2418822	5095	315	331	62	59	59	59	45
74	2541849	5161	318	334	62	59	59	59	45
75	2669464	5227	321	337	63	61	60	60	46
76	2801777	5293	324	340	63	61	60	60	46
77	2938901	5359	327	343	64	61	60	60	46
78	3080949	5424	330	346	64	61	61	60	46
79	3228037	5489	333	349	64	61	61	60	46
80	3380281	5554	336	352	64	61	61	60	46
81	3537800	5619	339	355	64	61	61	60	46
82	3700711	5684	342	358	64	61	61	60	46
83	3869136	5749	345	361	64	61	61	60	46
84	4043197	5814	348	364	64	61	61	61	46
85	4223016	5879	351	367	64	61	61	61	46
86	4408717	5944	354	370	64	61	61	61	46
87	4600427	6009	357	373	64	61	61	61	46
88	4798272	6074	360	376	65	61	61	61	46
89	5002382	6139	363	379	65	61	61	61	46
90	5212884	6204	366	382	65	62	61	61	46
91	5429910	6269	369	385	65	62	62	61	46
92	5653593	6334	372	388	65	62	62	61	46
93	5884067	6399	375	391	65	62	62	61	46
94	6121464	6464	378	394	65	62	62	61	46
95	6365923	6529	381	397	65	62	62	61	46
96	6617581	6594	384	400	65	62	62	62	46
97	6876576	6659	387	403	65	62	62	62	46
98	7143048	6724	390	406	65	62	62	62	46
99	7417139	6789	393	409	66	62	62	62	47

装備

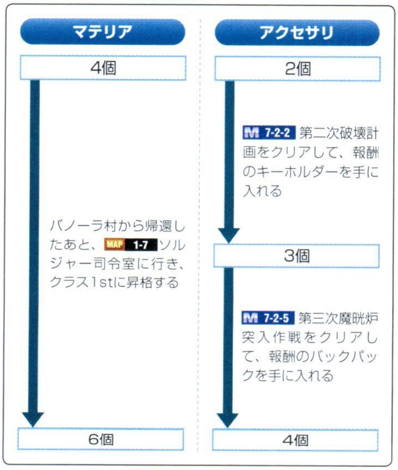
マテリアとアクセサリは、装備してはじめて利用可能になる。それぞれを装備できる数の変わりかたや、装備したときの影響などを知り、マテリアとアクセサリを上手に活用していこう。

マテリアとアクセサリでザックスを強化

ザックスは、マテリアとアクセサリを装備できる。これらを装備すると、パラメータがアップするなど、右の表にまとめたような恩恵を受けられるのだ。

装備の変更は、メインメニューの「装備」で行なえる。マテリアとアクセサリそれぞれに欄が用意されているので、持っているもののなかから、装備したいマテリアとアクセサリを選ぼう。装備できる数は、最初のうちはマテリアが4個まで、アクセサリが2個までだが、下の図のように、マテリアは6個まで、アクセサリは4個まで増やすことが可能だ。

◉装備できる数の変わりかた



◉装備によって受けられる恩恵

恩恵	マテリア(全143種類)	アクセサリ(全108種類)
コマンドが増える	○	×
パラメータが上がる	○	○
特殊な能力が身につく	○	○

※○……一部のもので恩恵を受けられる、×……恩恵を受けられない
※マテリアの効果の詳細はP.366～381、アクセサリの効果の詳細はP.386～393を参照



⬆装備するマテリアやアクセサリを変更するときは、パラメータの増減する量が画面右上に表示されるので参考にしよう。



⬆装備を変更しているときに△ボタンを押すと、能力の一部が「アビリティ」として画面右側に表示される。

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール　マテリアは何番目の欄に装備するかも考えよう

マテリアもアクセサリも装備の欄は複数あって、どの欄に装備するかは自由に選べる。選んだ欄によって効果自体が変わったりはしないが、コマンドが増えるマテリアの場合、画面で見て上の欄に装備したものほど、増えたコマンドが左のほうに並ぶのだ。また、リーチ画面で数字が2個以上そろったとき、どのマテリアのレベルが上がるかは、「上から何番目の欄に装備していたか」で決まるようになっている(→P.77)。



⬅コマンドを選ぶときにLやRボタンを押す回数が少なくすむよう、よく使う魔法や技のマテリアは、一番上か一番下の欄に装備するといい。



バトルの基礎

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA : GAME SYSTEM6

各地の探索を進めるザックスの前には、多くの敵が立ちふさがる。敵とのバトルに備え、遭遇から勝利までの流れや画面の見かたなど、バトルに必要な事柄を覚えておきたい。

ランダムではなくマップ内の決まった範囲で敵が出現

フィールド移動のとき、洞窟などのマップでザックスが特定の範囲に差しかかると、敵が現れてバトルがはじまる。バトルの流れは下記のとおり。バトル中は周囲に見えない壁が出現し、それより内側の「バトルフィールド」のなかでしか行動できないが、敵を倒すか逃げるかしてバトルを終えれば、フィールド移動をつづけられるようになる。



⬅物語を進めるなかで、特定の人物との会話中にバトルがはじまることもある。

バトル開始

敵が現れると「Activating Combat Mode」というアナウンスが流れてバトルがはじまる。



敵と戦う

ザックスを操作し、魔法や技などを駆使して敵を倒す。敵を1体倒すごとに、経験値、SP、ギル、落としたアイテムを入手できる(→P.406)。



逃げる

バトルフィールドの端に向かって走りつづけると、バトルから逃げられる。逃げればその時点でバトルは終わるが、逃げられないバトルもあるので注意。

勝利

敵をすべて倒すと「Conflict Resolved」とアナウンスが流れ、ザックスの勝利となってバトルが終わる。なお、バトル後、敵が出現する範囲から出たあと、同じ範囲にもう1回入ると、再度敵が現れる。



ゲームオーバー

ザックスの残りHPがゼロになってしまうとゲームオーバー。ただし、ザックスがリレイズ状態なら、自動的に復活してバトルを続行できる(→P.74)

バトル中は画面の表示がフィールド移動のときと異なる

本作では、バトルがはじまってもフィールド移動から画面が切りかわるわけではなく、同じ画面のまま敵と戦うことになる。しかし、フィールド移動のときとちがって、画面にはバトルの状況を表す情報が多数表示されるようになるので、それぞれの意味をしっかりと理解しておこう。

◉バトル中の画面の見かた

リミットゲージ
どのくらいリミットブレイクしやすいかを表すゲージ(→P.77)。D.M.Wの絵柄につく数字(→P.78)が変わっている場合、ゲージの右側にその絵柄と数字が表示される(下の写真を参照。複数ある場合は、表示が順番に切りかわっていく)。



D.M.W
有利なステータス変化をザックスに発生させたり、ザックスや装備しているマテリアを成長させたり、リミット技を発動させたりするスロット(→P.75)。

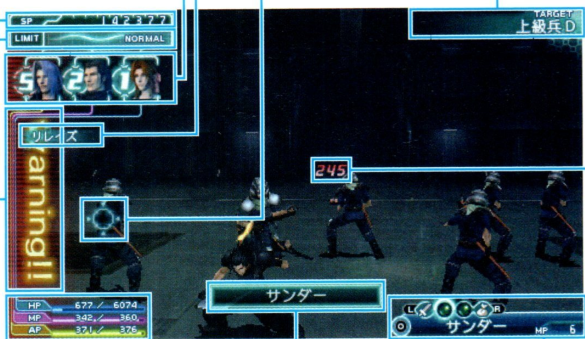
敵の名前
ターゲットの名前。コマンドの実行中は表示されない。ザックスが『ライブラ』などを装備していると、その相手のHPとMPの残りおよび最大値、発生しているステータス変化も一緒に表示される(下の写真を参照。HPとMPは、10万以上だと「?????」と表示)。



ステータス変化
ザックスに発生しているステータス変化(複数ある場合は、表示が順番に切りかわっていく)。

ターゲットのマーク
ザックスのアクションの対象(ターゲット)を示すマーク。

現在のSP(→P.44)



ザックスのパラメータ
上から順に、残りHP/最大HP、残りMP/最大MP、残りAP/最大AP。残りが最大値を超えているときは、右に「BREAK」と表示される(→P.44)。

アクションの名前
実行中のアクション名。ザックスのものは緑色で画面下部に、敵のものは赤色で画面上部に表示される。

コマンド
ザックスが選択可能なコマンド(→P.51)。

ダメージ量/回復量
アクションによるダメージ量や回復量など。結果によって表示が異なる(下の写真を参照)。

敵に与えたダメージ	3064	APへのダメージ	AP41
ザックスが受けたダメージ	7583	APの回復	AP188
HPの回復	1898	SPへのダメージ	SP366
MPへのダメージ	MP99	攻撃が無効化された	[GUARD]
MPの回復	MP216	無効化以外で効果がなかった	[MISS]

警告
ザックスのHPが残り少ないときに表示される警告。背景の模様は、残りHPが最大値の50%未満だと黄色、25%未満だと赤色になる。

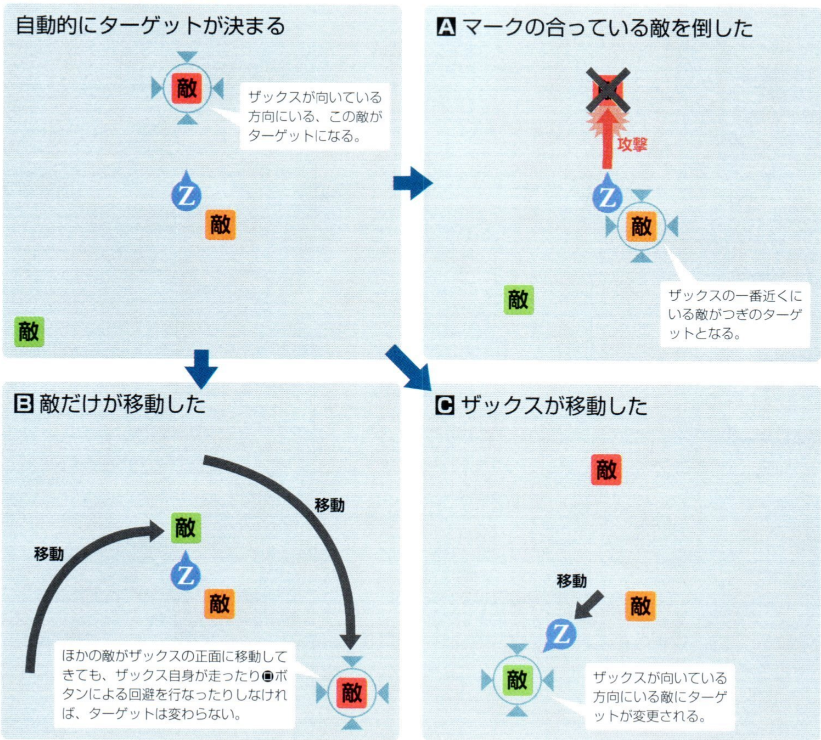
ターゲットは状況に応じて自動的に変わる

バトルがはじまると、ザックスが狙う相手(ターゲット)を表すマークが、敵のうち1体に合わさって表示される(左ページを参照)。基本的に、ターゲットになるのは、ザックスが向いている方向にいるなかで一番近くの敵だ。その方向に敵がいなければ、ザックスから一番近い敵がターゲットとなる。なお、敵を倒すか、移動または◼ボタンによる回避を行なうと、下の図のようにターゲットが自動的に変わっていく。特定の相手をターゲットにしたければ、その相手のほうを向いて近づくのが一番簡単だろう。



⬆『ケアル』や『アイテム』など、自分に使うコマンドを選択したときは、ターゲットは自動的にザックスに変更される。

◉ターゲットの変わりかたの例



※Z……ザックス(突起は向きを表す)　敵敵敵……敵　◎……ターゲット

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール　遠くの敵は魔法で倒そう

バトルによっては、高い塀の上や足場のない空中など、ザックスの剣や拳が届かない遠くに敵が出現することがある。そのような敵に対しては『戦う』や技を使えない(=コマンドを決定できない)が、魔法やリミット技なら攻撃することが可能だ。ちなみに、こういった敵はある程度時間がたつと、バトルから逃げるかザックスに近寄ってくるので、それを待つのも手。



⬅バハムートなどは、剣や拳が届かない位置に行ったりもどったりをくり返す。

アクション

ザックスはバトル中、剣による攻撃を行なえるほか、魔法などを使ったり、敵の攻撃を防御したりできる。各アクションの操作方法と性質を覚えて、適切な行動をとるのが勝利のコツだ。

ザックスがとれるアクションは9種類

ザックスが実行できるアクションは、下記の9種類に大きくわけられる。敵を攻撃する方法や、敵の攻撃から身を守る方法にどのようなものがあるかを、よく確認しておこう。なお、バトル中、カメラに映る範囲(視界)はザックスとすべての敵がなるべく画面に収まるよう自動的に動く。フィールド移動時とちがい、カメラの操作はできないので注意。



←9種類のアクションをうまく使いわけて、敵とのバトルを勝ち抜いていこう。

◉ザックスが行なえるアクション

走る →P.51



▶走って移動する

用途		
——	守る	立ち位置変更

戦う →P.52



▶剣を振って攻撃する

用途		
攻める	——	——

魔法 →P.53



▶魔法を使う

用途		
攻める	守る	——

技 →P.53



▶技を使う

用途		
攻める	——	盗む

アイテム →P.53



▶アイテムを使う

用途		
——	守る	——

防御 →P.54



▶防御姿勢をとって身を守る

用途		
——	守る	——

回避 →P.54



▶前転して攻撃をかわす

用途		
——	守る	——

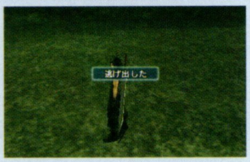
ダッシュ →P.54



▶高速で走って移動する

用途		
——	守る	立ち位置変更

逃げる →P.54



▶バトルから逃げる

用途		
——	——	逃げる



コマンド選択で4種類のアクションが使える

バトル中、画面右下には、横に細長いウィンドウと、いくつか並んだ円が表示される。それらの円はひとつひとつがコマンドを表しており、コマンドを選択・決定すると、ザックスがそのコマンドを実行するのだ。コマンドは、Lボタンでひとつ左、Rボタンでひとつ右、⊗ボタンで『戦う』を選択でき、◎ボタンで決定する。使用できるコマンドは、ザックスが何も装備していないと『戦う』と『アイテム』だけだが、特定のマテリアを装備していれば、それに対応したコマンドが追加される仕組みだ。



⬆戦術の幅を広げるためにも、魔法マテリアやコマンドマテリア(→P.352)を装備してコマンドを増やしておこう。

◎コマンドの見かた

コマンド

ザックスが使用できるコマンド。選択中のコマンドは円周が白く光る。
円内のマークの意味は以下のとおり。

- …『戦う』のコマンド。かならず左端に表示される
- ●●●●●…装備しているマテリアに対応した魔法や技のコマンド。並び順は、メインメニューの装備欄での順番と同じになる(→P.46)
- …『アイテム』のコマンド。かならず右端に表示される。使用可能なアイテムをひとつも持っていないと、このコマンドを決定しても何も起こらない
- …ポーションなどのアイテム。『アイテム』のコマンドを決定したあとに表示される(→P.53)



消費MP／AP

選択中のコマンドを実行するさいに消費するMPまたはAPの量。アイテムの種類を選んでいるときは、そのアイテムを持っている数が表示される。

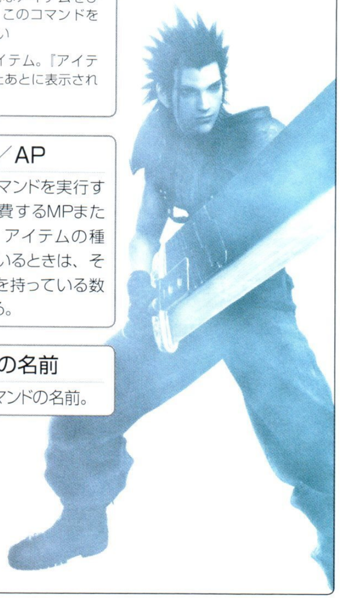
コマンドの名前

選択中のコマンドの名前。

決定可能マーク

コマンドが決定可能であることを表すマーク。何らかのコマンドの実行中は、このマークが消えて、実行中のコマンドの上に「NEXT」と表示される(右の写真を参照)。





移動によってバトル中の立ち位置を調整できる

方向キーやアナログパッドを入力すると、ザックスはその方向へ走って移動する。これにより、ターゲットを変更したり(→P.49)、敵の攻撃をかわしたりすることが可能だ。また、敵から遠すぎる位置で魔法や技を使うと効果が届かないケースもあるので、あらかじめ敵の近くまで移動しておくなど、魔法や技を当てるための布石としても利用できる。



⬅自分の周囲を攻撃する魔法や技を使う前は、敵が密集している位置へ移動しておくといい。

戦う

『戦う』で剣を振って攻撃する

コマンドで『戦う』を決定すると、ザックスはターゲット(→P.49)のそばまで自動的に走っていき、剣を振って攻撃する。敵との間合いを考える必要はなく、ただコマンドを決定するだけで攻撃がほぼ確実に命中するので、とても便利だ。ただし、ザックスがターゲットに向かって走っているあいだは、方向キーやアナログパッドを操作しても、移動する方向を変えることができない。また、ザックスが立ち止まって剣を振りはじめたあとで敵が移動すると、攻撃を空振りしてしまう場合もある。



↑ザックスが振った剣の軌道上にターゲット以外の敵がいれば、それらの敵すべてにダメージを与えることができる。

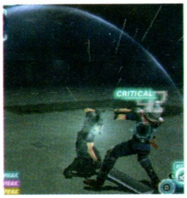
つづけてボタンを押せば4段攻撃が行なえる

『戦う』のモーション(→P.55)が終わる前にもう一度◎ボタンを押して『戦う』を決定すると、ザックスが直前とはちがったモーションで剣を振る。このように、◎ボタンをつづけて押していくことで、最大で4段の連続攻撃を行なえるのだ。『戦う』の威力は4段目>3段目>2段目>1段目の順に高く、単発(=1段目)の『戦う』を4回使うよりも、4段攻撃を使ったほうが、与えるダメージ量は多くなる。

なお、2段目以降の攻撃を出せるのは、1段目と同じ相手を狙って攻撃するときのみ。狙っていた相手を倒すなどしてターゲットが変わった場合、1段目から攻撃を出し直しになってしまう。

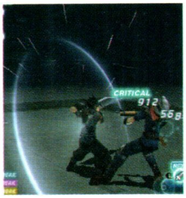
◎『戦う』のモーション

1段目



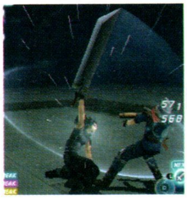
右足から小さく踏みこみつつ、頭上に振りかぶった剣を右手で振り下ろす。

2段目



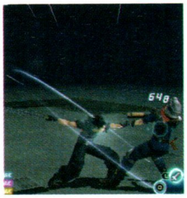
右足で大きく踏みこみながら、両手でにぎった剣を右から左へ横なぐりに振る。

3段目



かがむような姿勢からバックハンドで剣を振り、左下から右上へと斬り上げる。

4段目



小さく跳躍しつつその場でターンして勢いをつけ、左から右へと剣を振り抜く。

◎『戦う』の性能(項目の意味はP.56を参照)

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	解説
戦う(1段目)	——	16	物理	力型	——	——	○	○	2	敵にダメージを与える
戦う(2段目)	——	18	物理	力型	——	——	○	○	2	敵にダメージを与える
戦う(3段目)	——	20	物理	力型	——	——	○	○	2	敵にダメージを与える
戦う(4段目)	——	22	物理	力型	——	——	○	○	3	敵にダメージを与える

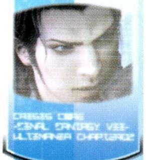
TUTORIAL MAIL チュートリアルメール

技を使った4段攻撃もできる

4段攻撃は、『戦う』と同じように剣を振るモーションの技(右記参照)でも行なえる。また、『戦う』→『ポイズン剣』→『サイレス剣』→『デスペル剣』といったような、複数のコマンドをつなげた4段攻撃も可能だ。

◎『戦う』と同じように剣を振るモーションで攻撃する技

- ポイズン剣
- サイレス剣
- デスペル剣
- ドレイン剣
- アスピル剣



魔法・技　魔法と技は多彩な効果を持つ

魔法マテリアやコマンドマテリアを装備していると、そのマテリアと同名の魔法や技がコマンドに追加され、バトルで使用可能になる。魔法や技を使うと、MPやAPを消費するかわりに、威力の高い攻撃を行なったり、ザックスのHPを回復したりといった、さまざまなことができるのだ。魔法や技ごとの詳細な効果は、P.57～66を参照してほしい。



←魔法と技が持つ下記の特徴を覚えておき、状況に合った適切なものを選んで使おう。

魔法の特徴

- ほとんどの魔法は使うときにMPを消費する
- タイプはすべて魔法攻撃(→P.67)
- 攻撃、回復、ステータス変化の発生や解除など、さまざまな効果を持つものがある
- 沈黙状態のときは使えない
- 敵のそばまで移動せずに、その場で実行。モーションのあとエフェクトが出て効果を発揮する
- 『れんぞくま』を装備していると、1回のモーションでMPを2回分消費し、効果を2回発揮する(『フレア』と『アルテマ』をのぞく)

技の特徴

- 多くの技は使うときにAPを消費する(APではなくHP、MP、ギルのいずれかを消費する技もある)
- タイプは大半が物理攻撃(→P.67)
- 攻撃用のものがほとんど。敵からアイテムを盗める技もある
- 沈黙状態のときでも使える
- モーションは9種類。その場で実行するものと、『戦う』と同じように敵のそばまで移動してから実行するものがある

アイテム　アイテムを使って自分を回復

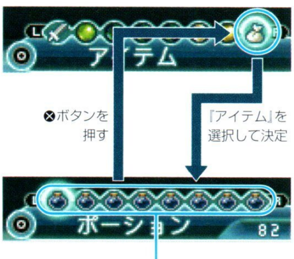
ポーションなどの回復用のアイテムを持っているなら、それをバトル中に使うこともできる。コマンドの右端にある袋のマーク(→P.51)を選んで決定すると、下の図のようにコマンドが切りかわるので、使いたいアイテムを選ぼう。バトル中に使用可能なアイテムは、メインメニューで使えるものと同じ右記の8種類。マテリア『アイテム達人』を装備して使うと、回復量がアップすることも覚えておきたい。ちなみに、アイテムを使うときのモーションは、どのアイテムでも共通だ(右下の写真を参照)。



←医術の心得を装備中にHPが最大値の4分の1未満になると、自動的にポーションを使う。

コマンドの切りかわりかた

通常時のコマンド



アイテムの種類を選ぶときのコマンド

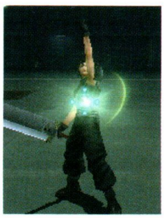
持っているアイテム

L、Rボタンでアイテムを選び、◎ボタンで決定。アイテムの並び順は、メインメニューの「アイテム」での順番と同じになる。

バトル中に使えるアイテム

ポーション	ソーマ
ハイポーション	万能薬
エクスポーション	エリクサー
エーテル	フェニックスの尾

アイテム使用時のモーション



軽く身をかがめるような姿勢になって左腕を少し引いたあと、その腕を振り上げる。

『アイテム達人』による回復量の変化

『アイテム達人』のレベル	回復量の変化
Lv.1	2.0倍
Lv.2	2.5倍
Lv.3	3.0倍
Lv.4	3.5倍
Lv.5	4.0倍

※『アイテム達人』(MASTER)はLv.5と見なされる
※『アイテム達人』を複数装備しているなら、レベルはそれらの合計と見なされる
※回復量の倍率は、Lv.6以上でも、1レベルにつき0.5ずつ上がっていく(Lv.6で4.5倍、Lv.7で5.0倍……となる)

防御 △ボタンで防御してダメージを軽減

バトル中に△ボタンを押すと、ボタンを放すまでザックスが防御姿勢をとる。そのあいだは移動できず、約1.1秒につき1ずつAPが減っていくものの、敵の攻撃で受けるダメージ量が通常の8分の1になるうえ、ダメージモーション(右ページ参照)をとることもなくなるのだ。ただし、左下にあげた攻撃に対しては、△ボタンによる防御は効果がない。

◎ △ボタンによる防御が通用しない攻撃

- 背後からの攻撃
- 『散布射撃』など、ダメージ量が固定の攻撃
- 『メイスブーメラン』など、特別な演出が挿入される攻撃(防御姿勢が強制的に解除される)



⬆△ボタンでの防御にはAPが必要。残りAPがゼロだと△ボタンを押しても防御できない。

回避 □ボタンで前転して敵の攻撃を回避

多くの攻撃は方向キーやアナログパッドで走るだけでもかわせるが、□ボタンを押せば、前転による回避を行なえる。この操作で転がっているあいだは、ごく一部の例外をのぞき、敵の攻撃がザックスに当たらない。しかも、攻撃などのモーションを中断して回避に移れるため、緊急時にとても役立つのだ(右ページを参照)。ただし、起き上がってから少しのあいだは、移動も行動もまったくできないので、敵の攻撃のタイミングに合わせて使おう。

□ボタンによる回避は1回につきAPを1消費し、残りAPがゼロのときは、□ボタンを押しても回避を行なえない。また、『メイスブーメラン』など、特別な演出が挿入される攻撃を敵が使ってきた場合、その演出のあいだはザックスを操作できないため、□ボタンによる回避は不可能だ。



⬆□ボタンと同時に方向キーかアナログパッドを入力すると、曲がりながら回避を行なう。

ダッシュ マテリア『ダッシュ』を装備すれば△ボタンでダッシュができる

ザックスがマテリア『ダッシュ』を装備していると、△ボタンを押しながら方向キーやアナログパッドを入力したときに、通常の2倍の速さで移動する「ダッシュ」が行なえる(そのかわり、△ボタンを押しても防御姿勢をとらなくなる)。なお、ダッシュの最中は約0.3秒につきAPを1ずつ消費していき、残りAPがゼロのときはダッシュが行なえない。



⬆『ダッシュ』で移動すると、スピードが速いぶん、敵の攻撃を走ってかわしやすい。

逃げる 逃げればすぐにバトルが終わる

バトルでは、敵と戦わずに逃げることもできる。逃げたいときは、バトルフィールドの端にある「見えない壁」に向かって、連続で約2秒間走りつづければいい。ただし、逃げはじめてから約2秒がたって、逃げることが決まったあとは、ザックスを操作できなくなる。にもかかわらず、実際に逃げられるのは「実行の途中だった敵の攻撃」がすべて終わったあとなので、基本的にはそれらの攻撃をすべて食らってしまう。逃げるときはかなり大きな危険がともなうことを覚悟しておこう。

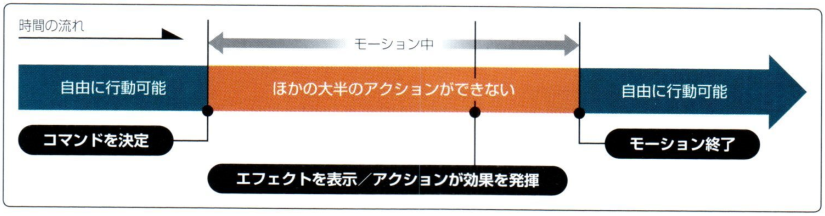


⬆物語中かならず戦う相手や、ミッションのボスなどからは逃げることができず、逃げようとしてもこのように表示される。

アクションが効果を発揮するのはモーションのあと

ザックスが何らかのアクションを行なうときには、かならず専用のモーションをとる。アクションが効果を発揮するのは、モーションが進んで剣が敵に当たったり、飛ばした火の玉が敵に当たったりしたとき。つまり、コマンドを決定してから実際に効果を発揮するまでには、多少のタイムラグがあるわけだ。

◎アクションとモーションの関係



ダメージモーションのあいだは行動できない

ザックスは敵の攻撃を受けると、ふらつくか転倒するかしてしまう。これらの動作を「ダメージモーション」と呼び、どちらのダメージモーションをとるかは、右記のようにして決まる。

ダメージモーションをとると、それまでのモーションが中断され、ダメージモーションが終わるまでほかのほとんどのアクションができなくなってしまう。ただし、■ボタンによる回避なら、ダメージモーションを中断することが可能だ(下記参照)。また、ザックスががまん状態(→P.74)のあいだは、攻撃を受けても動きが一瞬にぶるだけで、ダメージモーションをとらずにすむ。ただし、その瞬間は■ボタンによる回避ができないため注意が必要だ。

◎ダメージモーションの決まりかた

「受ける側のよろめき度−アクションのよろめき度」の計算結果を下の表に当てはめる

計算結果	ダメージモーション	計算結果	ダメージモーション
1以下	重度	4〜5	(動きが一瞬にぶる)
2〜3	軽度	6以上	(モーションなし)

※ザックスのよろめき度は5
※弱点属性かクリティカルだとアクションのよろめき度に+1

◎ザックスのダメージモーションの種類

軽度(ふらつく)




軽くのけぞるか、バランスをくずして前かがみになる。どちらのモーションになるかはランダムで決まる。

重度(転倒する)




攻撃を前から受けた場合はあおむけに、うしろから受けた場合はうつぶせに倒れたあと、跳ね起きる。

■ボタンによる回避でモーションを中断できる

ザックスが何らかのモーションを行なっている最中は、基本的にほかのアクションができない。たとえば、魔法のモーション中に敵が攻撃してきて、それを▲ボタンで防御しようとしても、魔法のモーションが終わるまでは防御姿勢をとれないのだ。しかし、■ボタンによる回避だけは、ほかのアクション(ジャンプ系の技をのぞく)のモーションを強制的に中断して実行可能。ザックスのモーション中に攻撃されたときは、■ボタンでの回避を使うといいだろう。なお、■ボタンによる回避のモーションは、もう1回■ボタンを押しても中断できない。そのため、■ボタンを連打していても、前転から起き上がった直後のスキをなくすことは不可能だ。



⬅エフェクトの表示前にモーションを中断すると、そのアクションは効果を発揮しない。

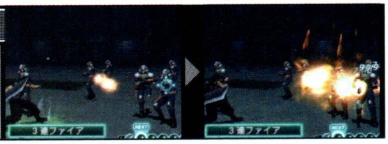
INDEX

魔法&技リスト

MAGIC & ARTS LIST

リストの見かた

魔法 ファイア❶系



エフェクト ザックスの手から、敵を自動的に追いかける火の玉が1～3発飛び出す。火の玉は敵❷に当たると小さな爆発を起こし、その周囲のややせまい範囲にも効果を与える(下記のデータは、火の玉1発あたりの性能)。

名前 ❸	消費 ❹	基礎攻撃力 ❺	タイプ ❻	計算式 ❼	属性 ❽	ステータス変化 ❾	付加有効 ❿	クリティカル ⓫	よろめき ⓬	レベルごとの強化値 ⓭
ファイア	MP6	9	魔法	魔力型Ⅱ	炎	——	×	×	2	ダ14

解説⓮ 敵に炎属性のダメージを与える。飛ばす火の玉は1発

❶**系統**……モーションやエフェクト、効果をもとに、本書で独自に分類した魔法や技の系統。

❷**モーション／エフェクト**……モーションやエフェクトの解説。

❸**名前**……魔法や技の名前。

❹**消費**……使うときに消費するもの。MPは紫色、APはオレンジ色で、消費量とともに記載している。

❺**基礎攻撃力**……魔法や技の基本的な威力(ケアル系の場合は回復力)。「割合」は割合ダメージ(→P.68)を与えることを、「固定」はつねに一定のダメージを与えることを、「——」はダメージを与えないことを示す。

❻**タイプ**……物理攻撃か魔法攻撃かの分類(→P.67)。「——」はどちらでもないことを示す。

❼**計算式**……ダメージ量の算出に使われる計算式の種類。P.67のものに対応している。「特殊」は、それらとは異なる独自の計算式でダメージ量が決まることを、「——」はダメージを与えないことを示す。

❽**属性**……魔法や技が持つ属性(→P.69)。「——」は属性を持たないことを示す。

❾**ステータス変化**……発生するステータス変化。ステータス変化名のうしろには基本発生率(→P.71)を、( )内には基本持続時間(→P.72)を併記している。「——」はステータス変化を発生させないことを示す。

❿**付加有効**……属性およびステータス変化を発生させる効果を付加する装備の影響を受けるかどうか。「○」は受けることを、「×」は受けないことを示す。

⓫**クリティカル**……攻撃がクリティカルになる可能性があるかどうか。「○」はあることを、「×」はないことを示す。

⓬**よろめき**……アクションが持つよろめき度(→P.55)。この値が高いほどダメージモーションをとらせやすい。「——」は相手がダメージモーションをとらないことを示す。

⓭**レベルごとの強化値**……マテリアのレベルに応じた強化の度合い。アイコンの意味は以下のとおり。

ダ…ダメージ量が増える(→P.68)

率…ステータス変化の発生確率が上がる(→P.71)

時…ステータス変化の持続時間が延びる(→P.72)

⓮**解説**……魔法や技の効果の解説。

五十音順INDEX

魔法 ファイア系



エフェクト ザックスの手から、敵を自動的に追いかける火の玉が1～3発飛び出す。火の玉は敵に当たると小さな爆発を起こし、その周囲のややせまい範囲にも効果を与える(下記のデータは、火の玉1発あたりの性能)。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ファイア	MP6	9	魔法	魔力型Ⅱ	炎	―	×	×	2	ダ14
解説	敵に炎属性のダメージを与える。飛ばす火の玉は1発									
ファイラ	MP14	10	魔法	魔力型Ⅱ	炎	―	×	×	2	ダ20
解説	敵に炎属性のダメージを与える。飛ばす火の玉は2発									
ファイガ	MP32	11	魔法	魔力型Ⅱ	炎	―	×	×	3	ダ22
解説	敵に炎属性のダメージを与える。飛ばす火の玉は3発									
ダークファイア	MP8	9	魔法	魔力型Ⅱ	炎	毒60、沈黙60	×	×	2	ダ16 率10
解説	敵に炎属性のダメージと毒＋沈黙効果を与える。飛ばす火の玉は1発									
ダークファイラ	MP20	10	魔法	魔力型Ⅱ	炎	毒70、沈黙70	×	×	2	ダ16 率10
解説	敵に炎属性のダメージと毒＋沈黙効果を与える。飛ばす火の玉は2発									
ダークファイガ	MP38	11	魔法	魔力型Ⅱ	炎	毒80、沈黙80	×	×	3	ダ16 率10
解説	敵に炎属性のダメージと毒＋沈黙効果を与える。飛ばす火の玉は3発									
ヘルファイガ	MP52	12	魔法	魔力型Ⅱ	炎	毒90、沈黙90、ストップ80(8秒)、即死10	×	×	3	ダ24 率10 時3秒
解説	敵に炎属性のダメージと毒＋沈黙＋ストップ＋即死効果を与える。飛ばす火の玉は3発									
3連ファイア	MP68	18	魔法	魔力型Ⅱ	炎	―	×	×	2	ダ24
解説	敵に炎属性のダメージを与える。飛ばす火の玉は3発									
ファイガ(仮想空間用)	MP3	7	魔法	魔力型Ⅱ	炎	―	×	×	3	ダ1
解説	敵に炎属性のダメージを与える。飛ばす火の玉は3発									

魔法 ブリザド系



エフェクト ターゲットの頭上に氷のカタマリが出現し、落下点とその周囲に効果を与える。モーションを開始してから効果が発揮されるまでの時間が非常に長く、氷のカタマリができはじめてから敵が移動すると、当たらないことも多い。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ブリザド	MP6	11	魔法	魔力型Ⅱ	氷	グロッキー30(3秒)	×	×	2	ダ14 時1秒
解説	敵に氷属性のダメージとグロッキー効果を与える									
ブリザラ	MP14	17	魔法	魔力型Ⅱ	氷	グロッキー40(5秒)	×	×	2	ダ20 時2秒
解説	敵に氷属性のダメージとグロッキー効果を与える									
ブリザガ	MP32	26	魔法	魔力型Ⅱ	氷	グロッキー50(7秒)	×	×	3	ダ22 時3秒
解説	敵に氷属性のダメージとグロッキー効果を与える									

✦ Magic PICK UP

ヘルファイガ

多数のステータス変化が一度に発生

火の玉1発あたりの威力は『サンダラ』よりやや低い程度だが、毒＋沈黙＋ストップ＋即死効果を持つため、多くの種類の敵を無力化したり一撃で倒したりできる。火の玉が敵を追いかけてくれるおかげで、命中させやすい点もうれしい。なお、『ヘルブリザガ』は上記に加えてグロッキー効果も持つが、命中させづらいので、使い勝手を考えると『ヘルファイガ』のほうがオススメだ。



←ステータス変化が効かない敵でも、火の玉を3発当てればかなりのダメージ。

魔法：ブリザド系

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ダークブリザド	MP8	11	魔法	魔力型Ⅱ	氷	毒60、沈黙60、グロッキー30(3秒)	×	×	2	ダ16 率10 時1秒
解説	敵に氷属性のダメージと毒+沈黙+グロッキー効果を与える									
ダークブリザラ	MP20	17	魔法	魔力型Ⅱ	氷	毒70、沈黙70、グロッキー40(5秒)	×	×	2	ダ16 率10 時2秒
解説	敵に氷属性のダメージと毒+沈黙+グロッキー効果を与える									
ダークブリザガ	MP38	26	魔法	魔力型Ⅱ	氷	毒80、沈黙80、グロッキー50(7秒)	×	×	3	ダ22 率10 時3秒
解説	敵に氷属性のダメージと毒+沈黙+グロッキー効果を与える									
ヘルブリザガ	MP52	27	魔法	魔力型Ⅱ	氷	毒90、沈黙90、グロッキー60(10秒)、ストップ80(8秒)、即死10	×	×	3	ダ24 率10 時3秒
解説	敵に氷属性のダメージと毒+沈黙+グロッキー+ストップ+即死効果を与える									
ブリザガ(仮想空間用)	MP3	12	魔法	魔力型Ⅱ	氷	──	×	×	3	ダ1
解説	敵に氷属性のダメージを与える									

魔法 サンダー系



エフェクト 稲妻を放ち、その軌道上のすべての敵に効果を与える。届く距離はやや短いが、モーション開始から効果を発揮するまでが非常に早い。なお、『3連サンダガ』の稲妻は左右へ大きく広がるため、広い範囲を攻撃できる。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
サンダー	MP6	9	魔法	魔力型Ⅱ	雷	──	×	×	2	ダ14
解説	敵に雷属性のダメージを与える									
サンダラ	MP14	14	魔法	魔力型Ⅱ	雷	──	×	×	2	ダ20
解説	敵に雷属性のダメージを与える									
サンダガ	MP32	22	魔法	魔力型Ⅱ	雷	──	×	×	3	ダ22
解説	敵に雷属性のダメージを与える									
ダークサンダー	MP8	9	魔法	魔力型Ⅱ	雷	毒60、沈黙60	×	×	2	ダ16 率10
解説	敵に雷属性のダメージと毒+沈黙効果を与える									
ダークサンダラ	MP20	14	魔法	魔力型Ⅱ	雷	毒70、沈黙70	×	×	2	ダ16 率10
解説	敵に雷属性のダメージと毒+沈黙効果を与える									
ダークサンダガ	MP38	22	魔法	魔力型Ⅱ	雷	毒80、沈黙80	×	×	3	ダ22 率10
解説	敵に雷属性のダメージと毒+沈黙効果を与える									
ヘルサンダガ	MP52	23	魔法	魔力型Ⅱ	雷	毒90、沈黙90、ストップ80(8秒)、即死10	×	×	3	ダ24 率10 時3秒
解説	敵に雷属性のダメージと毒+沈黙+ストップ+即死効果を与える									
3連サンダガ	MP64	20	魔法	魔力型Ⅱ	雷	──	×	×	3	ダ24
解説	敵に雷属性のダメージを与える									
サンダガ(仮想空間用)	MP3	10	魔法	魔力型Ⅱ	雷	──	×	×	3	ダ1
解説	敵に雷属性のダメージを与える									

魔法 吸収系



エフェクト 敵の身体から光の玉が飛び出し、それと同時にダメージを与える。飛び出した光の玉がザックスの身体に吸いこまれると、ザックスのHPやMPが回復。基本的に敵にかわされないが、複数の敵を巻きこむことはできない。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ドレイン	MP16	2	魔法	魔力型Ⅱ	──	──	×	×	1	ダ16
解説	敵のHPを吸収する									
ドレイラ	MP30	4	魔法	魔力型Ⅱ	──	──	×	×	1	ダ16
解説	敵のHPを吸収する									

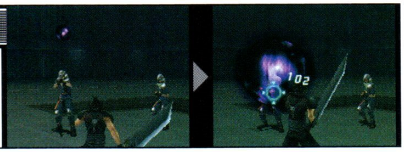


魔法：吸収系

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ドレイガ	MP55	6	魔法	魔力型Ⅱ	——	——	×	×	1	ダ16
解説	敵のHPを吸収する									
アスピル	——	1	魔法	魔力型Ⅱ	——	——	×	×	1	ダ16
解説	敵のMPを吸収する									
アスピガ	——	2	魔法	魔力型Ⅱ	——	——	×	×	1	ダ16
解説	敵のMPを吸収する									

魔法 グラビデ系

エフェクト 敵の頭上に黒い重力球が落ちてきて、落下点とその周囲にダメージを与える。重力球のスピードは遅く、効果を与えるまでに少し時間がかかるが、敵を追尾する能力を持つので、はずれることはあまりない。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
グラビデ	MP22	割合	魔法	特殊	——	——	×	×	2	
解説	敵の残りHPの25%のダメージを与える									
グラビガ	MP40	割合	魔法	特殊	——	——	×	×	2	
解説	敵の残りHPの50%のダメージを与える									

魔法 クエイク系

エフェクト 地面が激しく震動して、ザックスを中心とした一定の範囲内にいるすべての敵にダメージを与える(ただし、浮遊の能力を持つ敵には効果がない)。モーションがはじまってから効果を与えるまでの時間は非常に短い。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
クエイク	MP58	27	魔法	魔力型Ⅱ	——	——	×	×	3	ダ24
解説	ザックスの周囲の敵にダメージを与える。浮遊の能力を持つ敵には効果がない									

Magic PICK UP

グラビガ

相手によっては最高の攻撃手段

対象のHPに応じたダメージを与える攻撃なので、HPが数十万〜数百万ある敵が相手なら、ほかの攻撃よりも圧倒的に効率よくダメージを与えていくことができる。ムーバー系など、体力や精神が高くてふつうの攻撃ではわずかなダメージしか与えられない敵に使うのもオススメ。ただし、割合ダメージを無効化する敵もいるので注意。



←『SPターボ魔法』を装備していると、さらに強力になる(→P.353)。

Magic PICK UP

クエイク

広範囲の敵を一網打尽に

一定の範囲の敵をまとめて攻撃できる魔法のなかでは、早い時期にマテリアが手に入りやすい。威力や効果の届く範囲では『フレア』や『アルテマ』におよばないものの、それらとくらべて効果を発揮するまでの時間が圧倒的に短い。浮遊の能力を持つ敵には効かないという欠点を差し引いても、速攻に適した『クエイク』のほうが実用性は上だ。



←現れた敵の数が多くても、『クエイク』を連発すればあっという間に勝てる。

魔法 電撃系

エフェクト ザックスの周囲に幾筋かの稲妻が落ち、当たった敵にダメージを与える。効果を発揮するまでの時間は短めだが、稲妻の落ちる位置はかなりまばらで、ザックスから近い位置にいる敵に当たらないことも多い。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
電撃	MP72	40	魔法	魔力型Ⅱ	雷	―	×	×	2	ダ26

解説 ザックスの周囲の敵に雷属性のダメージを与える

魔法 フレア系

モーション／エフェクト 閃光とともに大爆発が巻き起こり、出現している敵すべてにダメージを与える。詠唱のモーションがほかの魔法とくらべて長く、エフェクトがはじまるまでの時間が、約1.3秒よぶんにかかってしまう。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
フレア	MP77	33	魔法	魔力型Ⅱ	―	―	×	×	3	ダ22

解説 出現しているすべての敵にダメージを与える。この魔法には『れんぞくま』の効果がない

魔法 エナジー系

エフェクト ザックスの手から、敵を自動的に追いかける光の弾が1発だけ飛び出す。この光の弾は、敵に当たっても消えずに貫通する能力と、貫通しているあいだは同じ相手に連続でダメージを与えつづける能力を持っている。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
エナジー	MP33	19	魔法	魔力型Ⅱ	―	―	×	×	3	ダ18

解説 敵にダメージを与える

✦Magic PICK UP

エナジー

巨体の持ち主に抜群の効果

光の弾が敵を貫通しているあいだダメージを与えつづけるこの魔法は、ベヒーモス系のモンスターなど、身体の大きな相手と戦うときに真価を発揮する。敵の身体が大きいと、光の弾が貫通し切るのに時間がかかるため、うまく当てれば7回以上ダメージを与えることも可能。ザックスの魔力が高いなら、トータルのダメージ量は、ほかのどんな攻撃よりも大きくなるのだ。

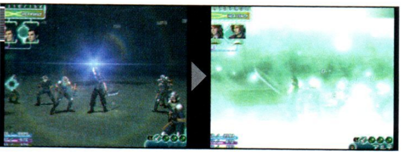


←『れんぞくま』も併用すれば、一瞬で数十万のダメージを与えることも。





魔法 アルテマ系



モーション／エフェクト 周囲がまばゆい光に包まれ、出現している敵すべてにダメージを与える。詠唱のモーションが『フレア』よりもさらに長く、通常の魔法とくらべると、エフェクトがはじまるまでの時間が約2.7秒よぶんにかかる。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
アルテマ	MP99	48	魔法	魔力型Ⅱ	――	――	×	×	3	ダ22
	解説 出現しているすべての敵にダメージを与える。この魔法には『れんぞくま』の効果がない									

魔法 ステータス変化系(敵)



エフェクト 煙や光などが相手の姿と重なって出現し(出現するものは魔法ごとに異なる)、ステータス変化を発生させたり解除したりする。吸収系と同じく、敵にかわされることは基本的にないが、効果を与えられるのはかならず1体のみ。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
デスペル	MP10	――	魔法	――	――	――	×	×	――	
	解説 敵のがまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル、物理無効、魔法無効状態を解除する									
ポイズン	MP2	――	魔法	――	――	毒∞	×	×	――	
	解説 敵に毒効果を与える									
サイレス	MP2	――	魔法	――	――	沈黙∞	×	×	――	
	解説 敵に沈黙効果を与える									
ストップ	MP8	――	魔法	――	――	ストップ∞(6秒)	×	×	――	時10秒
	解説 敵にストップ効果を与える									
デス	MP18	――	魔法	――	――	即死100	×	×	――	率10
	解説 敵に即死効果を与える									

魔法 ステータス変化系(自分)



エフェクト ザックスが光に包まれ、ステータス変化が発生したり解除されたりする。光の色や形は、『エスナ』だったら虹色の円、『バリア』だったら青いハニカム構造の模様といった具合に、魔法ごとにちがう。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
リジェネ	MP7	――	魔法	――	――	リジェネ∞(60秒)	×	×	――	時10秒
	解説 ザックスをリジェネ状態にする									
エスナ	MP12	――	魔法	――	――	――	×	×	――	
	解説 ザックスの毒、カーズ状態を解除する(※1)									
バリア	MP16	――	魔法	――	――	バリア∞(60秒)	×	×	――	時10秒
	解説 ザックスをバリア状態にする									
マバリア	MP16	――	魔法	――	――	マバリア∞(60秒)	×	×	――	時10秒
	解説 ザックスをマバリア状態にする									
ウォール	MP42	――	魔法	――	――	バリア∞(60秒)、マバリア∞(60秒)	×	×	――	時10秒
	解説 ザックスをバリア＋マバリア状態にする									

※1……『エスナ』の効果が発揮される瞬間にザックスが沈黙、グロッキー、ストップ状態になった場合、それらのステータス変化も解除可能

魔法 ケアル系

エフェクト ザックスが光に包まれ、HPが回復する。光の色は、『ケアル』が緑色、『ケアルラ』が緑色と青色、『ケアルガ』が緑色と青色と橙色、『フルケア』が橙色となっており、強力な魔法の光ほど、輝きが強い。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ケアル	MP4	7	魔法	魔力型Ⅲ	――	――	×	×	――	ダ20
解説	ザックスのHPを回復する。回復量はマバリア状態で半減されない									
ケアルラ	MP10	16	魔法	魔力型Ⅲ	――	――	×	×	――	ダ20
解説	ザックスのHPを回復する。回復量はマバリア状態で半減されない									
ケアルガ	MP26	34	魔法	魔力型Ⅲ	――	――	×	×	――	ダ20
解説	ザックスのHPを回復する。回復量はマバリア状態で半減されない									
フルケア	MP64	割合	魔法	特殊	――	――	×	×	――	
解説	ザックスのHPを回復する。回復量はザックスの最大HPと同じだが、マバリア状態で半減される									

技 回転攻撃系

モーション その場で2回ターンしつつ、剣を振りまわす。回転中は、ターゲットに向かって少しだけ近づく。剣の届く範囲は広いが、効果を発揮するまでの時間は少し長め。最大で2回ヒットする(下記は1ヒット分のデータ)。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
回転攻撃	AP8	8	物理	力型	――	――	○	○	3	ダ8
解説	ザックスの周囲の敵にダメージを与える									
回転攻撃・改	AP16	12	物理	力型	――	――	○	○	3	ダ16
解説	ザックスの周囲の敵にダメージを与える									
ポイズンターン	AP16	10	物理	力型	――	毒80	○	○	3	ダ12 率10
解説	ザックスの周囲の敵にダメージと毒効果を与える									
ストップターン	AP16	10	物理	力型	――	ストップ80(3秒)	○	○	3	ダ12 率10 時3秒
解説	ザックスの周囲の敵にダメージとストップ効果を与える									
デスターン	AP20	12	物理	力型	――	即死40	○	○	3	ダ12 率10
解説	ザックスの周囲の敵にダメージと即死効果を与える									
回転攻撃(仮想空間用)	AP8	12	物理	力型	――	――	○	○	3	
解説	ザックスの周囲の敵にダメージを与える									

技 ジャンプ系

モーション その場で垂直にジャンプ後、真下に急降下して着地点のまわりに衝撃波を発生させる。衝撃波の届く範囲はややせまいが、ジャンプ中は敵の攻撃が当たらない。なお、この技のモーションは■ボタンによる回避で中断できない。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ジャンプ	AP24	12	物理	力型	――	――	○	○	2	ダ8
解説	ザックスの周囲の敵にダメージを与える									
ハイジャンプ	AP38	16	物理	力型	――	――	○	○	2	ダ16
解説	ザックスの周囲の敵にダメージを与える									
スカイポイズン	AP32	13	物理	力型	――	毒80	○	○	2	ダ12 率10
解説	ザックスの周囲の敵にダメージと毒効果を与える									



技：ジャンプ系

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
スカイサイレス	AP32	13	物理	力型	――	沈黙80	○	○	2	ダ12 率10
	解説 ザックスの周囲の敵にダメージと沈黙効果を与える									
死のジャンプ	AP48	14	物理	力型	――	即死40	○	○	2	ダ12 率10
	解説 ザックスの周囲の敵にダメージと即死効果を与える									
スカイドレイン	AP64	6	物理	力型	――	――	○	○	2	ダ8
	解説 ザックスの周囲の敵のHPを吸収する									

技 パワーアタック系



モーション 敵のそばまで駆け寄ってから、そり返るようにして右手で剣を振りかぶり、大きく踏みこみつつ両手で斬りつける。効果を発揮するまでの時間はかなり長め。『爆裂剣』では爆発が起こるが、効果を与える範囲が広いわけではない。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
パワーアタック	AP4	14	物理	力型	――	グロッキー100(3秒)	○	○	5	ダ20 率10 時5秒
	解説 敵にダメージとグロッキー効果を与える									
急所斬り	AP6	24	物理	力型	――	――	○	○	3	ダ32
	解説 敵にダメージを与える。かならずクリティカルになる									
爆裂剣	AP12	28	物理	力型	――	――	○	○	3	ダ16
	解説 敵にダメージを与える									
ふきとばし	AP12	16	物理	力型	――	ふきとばし100	○	○	2	ダ16
	解説 敵にダメージとふきとばし効果を与える									
パワードレイン	AP16	6	物理	力型	――	グロッキー100(2秒)	○	○	5	ダ16 率10 時3秒
	解説 敵のHPを吸収してグロッキー効果を与える									
パワーアスピル	AP6	6	物理	力型	――	グロッキー100(2秒)	○	○	5	ダ16 率10 時3秒
	解説 敵のMPを吸収してグロッキー効果を与える									

✦Arts PICK UP

スカイドレイン

周囲の敵からHPをまとめて吸収

HPを吸収する魔法や技のなかで、もっとも利用価値が高いのがコレ。ザックスの周囲に複数の敵がいるときに使えば、それらの敵すべてからHPを吸収するので、回復量が多くなりやすい。しかも、ジャンプ中はザックスが敵の攻撃を受けないため、ダメージを受ける危険性を低くできる。敵の攻撃をかわしつつ、回復も行なえるという、防御面で非常にすぐれた技なのだ。



⬅ザックスの力が高ければ与えるダメージ量にも期待できる。

✦Arts PICK UP

ふきとばし

HPの高い難敵を一撃で始末

この技が持つふきとばし効果は、即死効果と同じく敵を一撃で倒すもので、体格が小さめな相手ならたいていは効く。実験体 百拾六號～百拾九號、ディアトリマやディノルニス、ベリーハングリーといった、HPが10万を超える強敵も、『ふきとばし』を使えば簡単に倒せるのだ。ただし、ザックスのレベルが敵とくらべて低すぎると、ふきとばし効果が発生しないので注意。



⬅即死効果が効かない相手でも、ふきとばし効果なら効くというケースは多い。

技 戦う系



モーション 『戦う』と同じ動きで剣を振る。最大で4段の攻撃を行なえる点も『戦う』と同様だ(→P.52)。ただし、『戦う』とちがって、モーションの変わる2段目以降も性能はまったく同じで、与えるダメージ量が変わったりはしない。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値	解説
ポイズン剣	AP6	16	物理	力型	――	毒70	○	○	2	ダ16 率10	敵にダメージと毒効果を与える
サイレス剣	AP6	16	物理	力型	――	沈黙70	○	○	2	ダ16 率10	敵にダメージと沈黙効果を与える
デスペル剣	AP8	16	物理	力型	――	――	○	○	3	ダ16	敵にダメージを与えてがまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル、物理無効、魔法無効状態を解除する
ドレイン剣	AP8	4	物理	力型	――	――	○	○	2	ダ16	敵のHPを吸収する
アスピル剣	AP2	4	物理	力型	――	――	○	○	2	ダ16	敵のMPを吸収する

技 魔法剣系



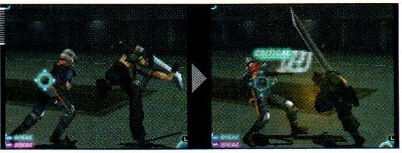
モーション 敵のそばまで駆け寄ってから、剣を右手1本でうしろへ引いたのち、踏み出しながら横一文字に振るう。効果を発揮するまでの時間は比較的短め。剣が大きな軌道を描くため、多数の敵を巻きこみやすい。

名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値	解説
ストップ剣	AP8	16	物理	力型	――	ストップ90(3秒)	○	○	2	ダ16 率10 時4秒	敵にダメージとストップ効果を与える
死の剣	AP8	16	物理	力型	――	即死30	○	○	2	ダ16 率10	敵にダメージと即死効果を与える
魔法剣ファイア	MP8	18	物理	力型	炎	――	○	○	3	ダ16	敵に炎属性のダメージを与える
魔法剣ブリザド	MP8	18	物理	力型	氷	――	○	○	3	ダ16	敵に氷属性のダメージを与える
魔法剣サンダー	MP8	18	物理	力型	雷	――	○	○	3	ダ16	敵に雷属性のダメージを与える
魔法剣ファイラ	MP16	24	物理	力型	炎	――	○	○	2	ダ16	敵に炎属性のダメージを与える
魔法剣ブリザラ	MP16	24	物理	力型	氷	――	○	○	2	ダ16	敵に氷属性のダメージを与える
魔法剣サンダラ	MP16	24	物理	力型	雷	――	○	○	2	ダ16	敵に雷属性のダメージを与える
魔法剣ファイガ	MP32	32	物理	力型	炎	――	○	○	2	ダ16	敵に炎属性のダメージを与える
魔法剣ブリザガ	MP32	32	物理	力型	氷	――	○	○	2	ダ16	敵に氷属性のダメージを与える
魔法剣サンダガ	MP32	32	物理	力型	雷	――	○	○	2	ダ16	敵に雷属性のダメージを与える
プロト魔法剣	MP25	45	物理	力型	炎	――	○	○	4		敵に炎属性のダメージを与える



技 パンチ系

モーション 敵のそばまで駆け寄ってから、右足を振り上げつつ左腕を振りかぶり、つんのめるような動きでなぐりつける。効果を発揮するまでの時間も、モーションを終えて自由に動けるようになるまでの時間も、かなり長め。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
ぶんどる	――	24	物理	力型	――	――	○	○	2	ダ16
解説	敵にダメージを与えてマテリアやアイテムを盗む									
ゴブリンパンチ	AP10	18	――	力型	――	――	×	○	2	ダ16
解説	敵にダメージを与える									
鉄拳パンチ	AP10	18	物理	力型	――	――	×	○	2	ダ16
解説	敵に体力無視のダメージを与える									
マジカルパンチ	MP99	18	物理	特殊	――	――	×	○	3	ダ16
解説	敵に体力無視のダメージを与える。残りMPが多いときほど与えるダメージ量が増える(下記参照)									
ハンマーパンチ	AP99	18	物理	特殊	――	――	×	○	3	ダ16
解説	敵に体力無視のダメージを与える。残りAPが多いときほど与えるダメージ量が増える(下記参照)									
すてみパンチ	HP	32	――	特殊	――	――	×	○	3	ダ16
解説	HPを消費して敵に体力無視のダメージを与える。残りHPが少ないときほど与えるダメージ量が増える(下記参照)。HPの消費量は、最大HPの128分の1(HPが足りないときは使用不能)									

◉『マジカルパンチ』『ハンマーパンチ』『すてみパンチ』のダメージ量を算出する計算式

マジカルパンチ ハンマーパンチ

(変数A×変数B÷4+力)★×基礎攻撃力×残りMP÷最大MP★×乱数÷256★

変数A：力×1.25★
変数B：(レベル×2+力)×0.625★

※『ハンマーパンチ』の場合、MPのかわりにAPを計算に用いる
※★のところで小数点以下を切り捨てる　※乱数は、240～271の範囲の整数
※上記の結果に、マテリアのレベルによる修正もかかる(→P.68)

すてみパンチ

(変数A×変数B÷4+力)★×基礎攻撃力×(110−(残りHP×100÷最大HP★))÷10★+1

変数A：力×1.25★
変数B：(レベル×2+力)×0.625★

※★のところで小数点以下を切り捨てる
※上記の結果に、マテリアのレベルによる修正もかかる(→P.68)
※計算結果がマイナスのときは、ダメージ量がゼロになる

✦ Arts PICK UP

マジカルパンチ、ハンマーパンチ

一撃必殺の破壊力を持つ

どちらの技も、ザックスの残りMP(AP)が多いほどダメージが増し、満タンだと与えるダメージ量が『戦う』の18倍を超える(BREAK状態ならそれ以上)。計算上のダメージ量は簡単に1万以上になるので、ダメージ限界突破の能力を持つアクセサリを併用しよう。また、相手の体力を無視できるため、体力が高くて『戦う』が通用しづらい敵に使うと効果的。



⬆モーションは遅めなので、モーションを止められてしまわないように、ねじりハチマキも装備しておくと安心して使える。

✦ Arts PICK UP

すてみパンチ

ピンチのときほど威力が上がる

『すてみパンチ』は、ザックスの残りHPが少ないほど威力が上がるが、HPが満タンのときでさえ『戦う』の32倍以上の威力がある。しかも、物理攻撃でも魔法攻撃でもないため、ダメージを軽減されることがない。ただし、HPがBREAK状態になっていて最大値の1.11倍以上だと、ダメージ量はゼロなので、その場合はほかの攻撃を使おう。



⬆つねに物理無効+魔法無効状態になっているグランドホーンが相手でも、『すてみパンチ』ならラクに倒せる。

技 暗黒系

モーション／エフェクト ザックスの身体から赤黒い瘴気が噴き出し、触れた敵にダメージを与える。モーションは魔法と同じだが、通常の魔法とくらべると、エフェクトがはじまるまでの時間が約0.7秒よぶんにかかる。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
暗黒	HP	18	——	力型	——	——	×	×	2	ダ16

解説 HPを消費して敵に体力無視のダメージを与える。HPの消費量は、最大HPの8分の1(HPが足りないときは使用不能)

技 盗む系

モーション 敵のそばまで駆け寄ってから、ステップしつつ、相手の持っているものを左手で盗む。そのあと、軽く左へ跳びのいて、盗んだものを左の尻ポケットへ押しこむ(何も盗めなくてもこの動作は省略されない)。

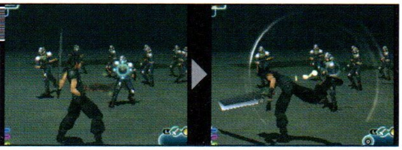


名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
盗む	——	——	——	——	——	——	×	×	——	

解説 敵からマテリアやアイテムを盗む

技 銭投げ系

モーション／エフェクト その場で右の尻ポケットからギルを取り出し、敵に向かって投げつける。投げたギルが1体の敵に対してヒットする回数は、最大で5回。また、ギルは敵を貫通して飛び、当たった敵すべてにダメージを与える。



名前	消費	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	ステータス変化	付加有効	クリティカル	よろめき	レベルごとの強化値
銭投げ	ギル	固定	——	特殊	——	——	×	○	2	

解説 ギルを消費して敵にダメージを与える。所持金が多いほど与えるダメージ量が増える(下記参照)。ギルの消費量は、1ヒットあたりのダメージ量の5倍(ギルが足りなくても使用可能で、威力が下がったりもしない。ただし、所持金ゼロのときは使用不能)

◎『銭投げ』のダメージ量を算出する計算式

銭投げ

(『銭投げ』のレベル×150)＋(ザックスのレベル×3)＋(所持金÷1000)

※『銭投げ』(MASTER)はLv.5と見なされる
※上記は1ヒットあたりのダメージ量
※小数点以下切り捨て



ダメージ

攻撃で与えたり受けたりするダメージ量は、ある法則で決まる。このページでは、その法則の詳細を解説していこう。最低限、どんな要素がダメージ量に影響しているのかは覚えておきたい。

物理攻撃か魔法攻撃かによってダメージの決まりかたがちがう

ほとんどの攻撃手段は、「物理攻撃」か「魔法攻撃」のどちらかのタイプに分類される。どちらのタイプかによって、ダメージ量に影響するパラメータやステータス変化が異なるのだ(下の表を参照)。基本的には、技が物理攻撃、魔法が魔法攻撃と考えていい。なお、種類は少ないが、『暗黒』など、物理攻撃と魔法攻撃のどちらにも分類されない攻撃もある。



←魔法と同じように、使うときにMPを消費する技もあるが、それらもすべて物理攻撃だ。

◎攻撃のタイプごとのちがい

タイプ	タイプによってちがう要素			
	与えるダメージ量に影響するパラメータ	受けるダメージ量に影響するパラメータ	受けるダメージ量を半分にするステータス変化	受けるダメージ量をゼロにするステータス変化
物理攻撃	攻撃する側の力	受ける側の体力	バリア状態	物理無効状態、無敵状態
魔法攻撃	攻撃する側の魔力	受ける側の精神	マバリア状態	魔法無効状態、無敵状態
どちらでもない	(攻撃ごとにちがう)	(攻撃ごとにちがう)	――	無敵状態

上級者のための ULTIMANIA COLUMN ダメージ量は計算で導き出せる

ダメージ量には、上の表で紹介したパラメータのほか、攻撃する側のレベルや、攻撃が持つ基礎攻撃力も関係している。これらの要素のうち、力や魔力は、少しの上下でもダメージ量が劇的に変わるほど影響力が強い。一方、体力や精神は、大幅に変化しないかぎり受けるダメージ量はさほど変わらない。具体的な計算式は下記の3種類で、どの式が使われるかは、攻撃ごとにちがう(→P.52、57～66、80)。なお、『マジカルパンチ』や『銭投げ』など一部の攻撃は、下記のものとは異なる特殊な計算式でダメージ量が決まる。

◎ダメージ量を算出する計算式

力型/魔力型Ⅰ

$$(\text{変数A}\times\text{変数B}\div4+\text{力})_{★}\times\text{基礎攻撃力}\div16_{★}\times\text{乱数}\div256_{★}\times\underbrace{(260-\text{受ける側の体力})\div255_{★}}_{\text{体力修正}}$$

変数A:力×1.25★

変数B:(レベル×2+力)×0.625★

※魔力型Ⅰの場合、力のかわりに魔力を、体力のかわりに精神を計算に用いる
※★のところで小数点以下を切り捨てる　※乱数は、240～271の範囲の整数
※体力無視(精神無視)の攻撃の場合、体力修正(精神修正)は行なわない
※上記の結果に、マテリアのレベルによる修正もかかる(→P.68)

魔力型Ⅱ

$$(\text{基礎攻撃力}+\text{レベル})\times\text{基礎攻撃力}\div24_{★}\times(\text{魔力}+20)\times\text{乱数}\div256_{★}\times\underbrace{(260-\text{受ける側の精神})\div255_{★}}_{\text{精神修正}}$$

※★のところで小数点以下を切り捨てる　※乱数は、240～271の範囲の整数
※精神無視の攻撃の場合、精神修正は行なわない
※上記の結果に、マテリアのレベルによる修正もかかる(→P.68)

魔力型Ⅲ

$$(\text{レベル}+\text{魔力})\times\text{基礎攻撃力}\times1.5_{★}\times\underbrace{\text{乱数}\div256_{★}}_{\text{乱数修正}}$$

※★のところで小数点以下を切り捨てる　※乱数は、240～271の範囲の整数
※メインメニューで魔法を使う場合、乱数修正は行なわない
※上記の結果に、マテリアのレベルによる修正もかかる(→P.68)

相手のHPに応じてダメージ量が決まる攻撃もある

魔法の『グラビデ』と『グラビガ』は、ザックスのレベルや魔力、相手の精神などとは無関係に、相手の残りHPに対する一定の割合(『グラビデ』は25%、『グラビガ』は50%)のダメージを与える。このような決まりかたをするダメージを「割合ダメージ」と呼ぶ。割合ダメージの攻撃を使えば、ザックスが弱くても相手に大ダメージを与えやすいが、割合ダメージを無効化する敵もいる点には気をつけよう。なお、敵のアクションには、『グラビデ』『グラビガ』以外にも、割合ダメージの攻撃がある。



⬅『SPターボ』などを使わないと、割合ダメージの攻撃だけでは敵にトドメを刺せない。



⬅敵の攻撃のなかには、ザックスの最大HPに対する割合でダメージ量が決まるものもある。

攻撃がクリティカルになればダメージ量は2倍

『戦う』とほとんどの技、およびリミット技の一部は、ときどき「クリティカル」になって、通常の2倍のダメージを与える。基本的には、攻撃する側の運が受ける側の運よりも高いほど、攻撃がクリティカルになりやすい(下記参照)。ただし、背後から攻撃したときか、攻撃する側がクリティカル状態(→P.74)になっているときは、かならずクリティカルになる。また、敵の攻撃のなかには、運とは無関係に一定の確率でクリティカルになる攻撃もあるのだ。

ちなみに、クリティカルになった攻撃は、よろめき度が1高いものと見なされ、相手にダメージモーションをとらせやすくなる(→P.55)。

◉攻撃がクリティカルになる確率

(攻撃する側の運－受ける側の運)÷2.56(%)

※『急所斬り』は、かならずクリティカルになる



⬅クリティカルになり得る攻撃は決まっていて、魔法などは絶対にクリティカルにならない。



⬆攻撃がクリティカルになると、ダメージ量を表す数字とともに「CRITICAL」の文字が表示される。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN マテリアのレベルが高ければ魔法や技は強くなる

魔法や技で与えるダメージ量には、マテリアのレベルも関係している。レベルの高いマテリアで魔法や技を使ったほうが、与えるダメージ量は多くなるのだ。ほとんどの魔法や技は、レベルがMASTERのマテリアで使うと、Lv.1のマテリアで使ったときとくらべて、ダメージ量が約1.4倍～1.6倍に上がる。具体的な計算方法は、下記を参照してほしい。



⬅Lv.1のマテリアの魔法や技でもP.67の計算から1レベル分は強化される。

◉マテリアのレベルがダメージ量に与える影響

(レベルごとの強化値×マテリアのレベル＋128)÷128(倍)

※MASTERはLv.5と見なされる
※レベルごとの強化値は、魔法や技ごとに設定されている(→P.57～66)



属性との相性でダメージ量が変わる

「属性」とは、ダメージ量を変動させる要素のひとつで、炎属性、氷属性、雷属性の3種類がある。属性を持つ攻撃を行なうと、「その属性と相手との相性」によって、ダメージ量が変わるのだ。ザックスは装備によって属性との相性を変えられるので、属性を持つ攻撃から身を守りたいときは活用しよう。具体的には、特定のアクセサリを装備するか、マテリア『属性防御』と「属性を持つ魔法や技が使えるマテリア」を同時に装備すればいい。なお、マテリア『属性防御』を装備中の相性は、右の表のように『属性防御』のレベルによって変化する(「属性を持つ魔法や技が使えるマテリア」のレベルは無関係)。

◉ 相性とダメージ量の関係

相性	ダメージ量の変化	『属性防御』のレベル
吸収	本来受けるダメージ量のぶんだけHPが回復する	Lv.5以上
半分吸収	本来受けるダメージ量の半分だけHPが回復する	Lv.4
無効	ダメージを無効化する	Lv.3
半減	ダメージ量が半分になる	Lv.2
軽減	ダメージ量が0.75倍になる	Lv.1
(相性なし)	ダメージ量はそのまま	——
弱点	ダメージ量が2倍になる	——

※『属性防御』(MASTER)はLv.5と見なされる
※『属性防御』を複数装備しているなら、レベルはそれらの合計と見なされる

ひとつの属性に対する相性は強力なものが優先される

属性との相性を変えるマテリアやアクセサリのうち、「同じ属性に対して異なる相性を持つもの」を複数同時に装備すると、基本的には、より強力な相性が優先される(下の図を参照)。たとえば、炎属性との相性が「半減」の炎の腕輪と、「無効」の火炎の腕輪を同時に装備すると、炎属性との相性は「無効」になるわけだ。ただし、特例として、レベルの合計が3以下の『属性防御』と、相性が「吸収」になるアクセサリを併用したときだけは、相性が「吸収」ではなく「半分吸収」になるので注意。



⬆同じ属性のダメージを半減するものを一度に2個以上装備したときも、ダメージ量は半分。4分の1や8分の1などにはならない。

◉ 同じ属性に対する相性が重複したときの優先順位

吸収 > 半分吸収 > 無効 > 半減 > 軽減 > (相性なし)

複数の属性を持つ攻撃を行なうときは攻撃側が有利

ザックスは、炎の指輪などのアクセサリやマテリア『属性攻撃』を利用すれば、『戦う』とほとんどの技に属性を持たせることが可能。このとき、右の写真のようにして複数の属性を持たせて攻撃を行なうと、適用される相性は、ザックスにとって一番有利なものになる。たとえば、炎属性と氷属性を持たせた『戦う』で、炎属性との相性が「吸収」、氷属性との相性が「弱点」のボムを攻撃した場合、適用される相性は「弱点」になり、吸収されるのではなく2倍のダメージを与えることができるのだ。



⬆炎の指輪と氷の指輪を同時に装備したり、属性剣や属性王を装備したりすると、攻撃に複数の属性を持たせられる。

◉ 複数の属性を持つ攻撃を行なうときの優先順位

弱点 > (相性なし) > 半減 > 無効 > 吸収

HPやMPの吸収で攻撃と回復が同時にできる

『ドレイン』や『アスピル剣』など一部の攻撃は、相手に与えたダメージ量と同じだけ使用者のHPやMPを回復する「吸収」という効果を持っている。この効果を持つザックスのアクションは下記のとおりだ。なお、吸収の効果を持つ攻撃では、相手の残りHP(MP)を超えるダメージを与えることはない。

◉HPを吸収するアクション

- ドレイン
- ドレイラ
- ドレイガ
- ドレイン剣
- パワードレイン
- スカイドレイン

◉MPを吸収するアクション

- アスピル
- アスピガ
- アスピル剣
- パワーアスピル

ダメージ量の上限は9999か99999

攻撃が1回ヒットしたときに与えるダメージ量には上限がある。この上限は通常は9999だが、「ダメージ限界突破」の能力を持つアクセサリを装備すると、およそ10倍の99999に引き上げることが可能だ。ただし、アイテムによる回復量の上限は、ダメージ限界突破の能力にかかわらず、つねに9999なので注意しよう。ちなみに、敵の場合、限界突破の能力の有無はアクションごとに決まっているが、限界突破の能力を持たないアクションは、シザーデビルの『ツインクロー』など、数えるほどしかない。

◉ダメージ限界突破の能力を持つアクセサリ

- インビンシブル
- 源氏の小手
- ゴッドスレイヤー
- 平家の魂



➡HPが万単位の敵ばかり登場するミッションでは、ダメージ限界突破の能力は欠かせない。



➡リレイズ状態の効果による回復量も、ダメージ限界突破の能力がなければ9999が上限。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　SPを消費するマテリアでダメージ量が変化

ザックスが『SPターボ』などのマテリアを装備していると、SPを消費するかわりに、与えるダメージ量が増えたり、受けるダメージ量が減ったりする。右の表は、その効果を持つマテリアと、それらが何に影響するかをまとめたものだ。受けるダメージ量を減らす効果はとても強力で、マテリアのレベルが高ければまったくダメージを受けなくなるが、SPの消耗が非常に激しい。どうしても必要なときでなければ、『SPバリア』や『SPマスター』ははずしたほうが無難だろう。



⬅目的に合わせて『SPターボ魔法』『SPターボ攻撃』を使いわけると実用的。

◉SPを消費するマテリアが影響する要素

マテリア	与えるダメージ量		受けるダメージ量
	物理攻撃	魔法攻撃	
SPターボ魔法	×	⬆	×
SPターボ攻撃	⬆	×	×
SPターボ	⬆	⬆	×
SPバリア	×	×	⬇
SPマスター	⬆	⬆	⬇

※⬆……増える、⬇……減る、×……影響しない

◉SPを消費するマテリアがダメージ量へ与える影響

1レベルにつき20%ずつ増やす(または減らす)

※MASTERはLv.5と見なされる
※SPを消費するマテリアを複数装備していた場合、レベルは影響する要素ごとに合計される(例：『SPターボ魔法』(Lv.1)と『SPターボ』(Lv.2)を同時に装備すると、魔法攻撃のダメージ量への影響は3レベル分で、+60%になる)
※受けるダメージ量への影響は、100%(=ダメージ量をゼロにする)が上限で、Lv.6以上でも回復はしない

◉SPを消費する量

与えるダメージ量が増えるとき：マテリアのレベル×10+ザックスのレベル
受けるダメージ量が減るとき：減らすダメージ量×10
※与えたダメージ量がゼロのときはSPを消費しない



ステータス変化

ステータス変化とは、身体が毒に冒されていたり、バリアが張られていたりといった、通常とはちがった状態のこと。発生確率の決まりかたや各状態の効果などを知り、バトルに役立てよう。

ステータス変化はD.M.Wやアクションで発生する

ステータス変化が発生するのはおもに、D.M.Wで決まった数字がそろったときか(→P.75)、特定のアクションの効果を受けたとき。ただし、そのステータス変化を無効化する能力を持った相手には発生しない。ザックスの場合、特定のアクセサリを装備するか、マテリア『ステータス防御』と「ステータス変化を発生させる魔法や技が使えるマテリア」を同時に装備すれば、無効化する能力が得られる。

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール ステータス変化は重複して発生することも

ステータス変化は、異なる種類のものが同時にいくつでも発生する。一方、すでに発生しているものと同じステータス変化を発生させようとしても、[MISS]と表示されるだけで、効果の増強や持続時間の延長はできないので注意。

ステータス変化の発生は画面の表示で確認できる

ダメージを与えずにステータス変化を発生させるだけの攻撃(『ポイズン』『サイレス』など)を行なって、ステータス変化が発生しなかったときは、下記のいずれかの表示が出る。[GUARD]と表示された場合、そのステータス変化は絶対に効かないので、ほかの方法による攻撃を考えよう。また、ステータス変化が発生したあとは、右記の方法で、発生しているステータス変化を確認可能だ。

◎ステータス変化が発生しなかったときの表示

[MISS]	無効化はされなかったが、確率の判定(下記参照)で発生しなかった
[GUARD]	無効化された

※ダメージを与える効果も持っている攻撃の場合、ダメージが無効化されないかぎり、上記のどちらも表示されない

◎発生しているステータス変化を確認する方法

A D.M.Wの下の表示を見る



ザックスに発生しているステータス変化が表示される(複数発生しているときは、表示が順番に切りかわる)。

B 敵の名前の下を見る



『ライブラ』などの装備時にかぎり、ターゲットに発生しているステータス変化が表示される(→P.48)。

C ザックスや敵の姿を見る



多くのステータス変化は、発生していることが外見でわかる。それぞれの見た目の変化はP.73～74を参照。

D メインメニューを見る



フィールド移動中は、メインメニューを開けば確認可能(ザックスのレベルの右に表示される/→P.42)。

上級者のためのULTIMANIA COLUMN 発生確率は複数の要素から決まる

ステータス変化が発生する確率には、アクションごとに設定された基本発生率、受ける側の耐性値、攻撃する側と受ける側のレベルが関係している。発生確率の具体的な算出方法は下記のとおりだ。なお、基本発生率が「∞」のものは、対象に無効化する能力がないかぎり、かならずステータス変化を発生させる。また、敵が使う『しびれ針』『絶対停止糸』『防御不能ネット』の3つは、無効化する能力をも無視するので注意しよう。

ステータス変化の発生確率

基本発生率+攻撃する側のレベル×2−(受ける側の耐性値+受ける側のレベル×2)(%)

※基本発生率はアクションごとに設定されている(→P.57～66、80)
※魔法や技の場合、基本発生率には「レベルごとの強化値×マテリアのレベル」が上乗せされる(MASTERはLv.5と見なされる)
※ザックスの耐性値はすべてゼロ

INDEX
ガイダンス
フィールド移動
メインメニュー
パラメータ
装備
バトルの基礎
アクション
魔法&技リスト
ダメージ
ステータス変化
D.M.W
戦術指南
ULTIMANIAへの手引き

敵を一撃で倒せる特殊な効果がある

アクションのなかには、「即死」「ふきとばし」「斬鉄剣」という効果を持つものもある。これらはステータス変化と同じように、基本発生率や耐性値、レベルから発生する確率が決まり、発生すれば相手を一撃で倒す。なお、ふきとばし効果を持つのはザックスの技の『ふきとばし』しかなく、斬鉄剣効果を持つのも、D.M.Wでオーディンの絵柄がそろったときに発動する『斬鉄剣』しか存在しない。また、斬鉄剣効果は、発生確率の決まりかたがほかのステータス変化とはちがっている(→P.80)。



⬆即死効果を持つ攻撃を使う敵は数多くいるものの、ふきとばし効果や斬鉄剣効果を持つ攻撃を使ってくる敵はいない。

ステータス変化は時間経過や魔法などで解除可能

多くのステータス変化は、時間が経過したりバトルが終わったりすれば、自動的に解除される。持続時間の長さはステータス変化の種類ごとに決まっているのではなく、発生させたアクションが持つ基本持続時間に応じて変わるのが特徴だ。

また、不利な効果をもたらすステータス変化は『エスナ』か万能薬かエリクサーを、有利な効果をもたらすステータス変化の大半は『デスペル』か『デスペル剣』を使うことで解除が可能。ステータス変化ごとの解除方法はP.73～74を参照してほしい。

◉ステータス変化の持続時間

基本持続時間＋(マテリアのレベル×レベルごとの強化値)

※MASTERはLv.5と見なされる　※ストップ状態のあいだは、ストップ状態以外のステータス変化の持続時間が計測されない
※ザックスに発生したグロッキー状態の持続時間は、◎、⊗、△、□、L、Rボタンのいずれかを1回押すごとに約0.13秒短縮される

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール　永久ステータスはバトル終了までつづく

一部の敵には、バトルの最初からステータス変化が発生している。このようなステータス変化は「永久ステータス」と呼ばれ、持続時間がないうえ、『デスペル』などでも解除できない。つまり、何があってもバトルが終わるまで持続するのだ。ザックスの場合、特定のアクセサリを装備すれば、永久ステータスを得ることが可能。なかには、呪いの指輪のカーズ状態など、不利な効果をもたらす永久ステータスもある。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　『戦う』にステータス変化を発生させる効果を持たせると?

ザックスが特定のアクセサリを装備するか、マテリア『ステータス攻撃』と「ステータス変化を発生させる魔法や技(以下、オリジナル攻撃)が使えるマテリア」を同時に装備すると、『戦う』とほとんどの技に、ステータス変化を発生させる効果が付加される。この効果をアクセサリで得た場合、ステータス変化が発生する確率や持続時間はアクセサリごとに固有のものになるが、マテリアで得た場合は少々複雑。詳細は以下のとおりで、基本的には『ステータス攻撃』のレベルと、オリジナル攻撃の性能に左右されるのだ。

◉『ステータス攻撃』による発生確率

P.71の計算と同じ

※基本発生率は、「『ステータス攻撃』のレベル×10+25」としてあつかう。ただし、オリジナル攻撃を使った場合、オリジナル攻撃が持つ基本発生率とくらべて高いほうが適用される
※『ステータス攻撃』(MASTER)はLv.5と見なされる
※『ステータス攻撃』を複数装備しているなら、レベルはそれらの合計と見なされる
※アクセサリとマテリアの両方で効果を得た場合、基本発生率は合計したものが適用される

◉『ステータス攻撃』による持続時間

オリジナル攻撃の持続時間÷4

※オリジナル攻撃が複数あり、発生するステータス変化が同じなら、持続時間は合計したものが適用される
※アクセサリとマテリアの両方で効果を得た場合、持続時間は合計したものが適用される



ステータス変化リスト

STATUS LIST

リストの見かた

名前	効果／解説	見た目の変化	解除方法				
			時間経過、バトル終了	エスナ、万能薬、エリクサー	デスペル、デスペル剣	リレイズで復活	そのほか
❶ カーズ	D.M.Wがまわら❷なる	身体がオレンジ色に点滅❸頭上に煙が出現する	×	○	×	❹ ○	(※2)
	発生 アーリマンの「呪いの視線」など 無効 ブラックベルト、クリスタルブレス、魔よけのおふだ、❺ン、スーパーリボン、源氏の盾 永久 呪いの指輪、平家の魂						

❶ **名前**……ステータス変化の名前。

❷ **効果／解説**……ステータス変化の効果と、補足の説明。

❸ **見た目の変化**……ステータス変化が発生しているときの外見上の変化。

❹ **解除方法**……ステータス変化を解除する方法。各項目の意味は以下のとおりで、「○」は解除されることを、「×」は解除されないことを示す。なお、ザックスの残りHPがゼロになったときはすべてのステータス変化が解除されるが、リレイズ状態の効果で復活しないかぎり、そのままゲームオーバーになる。

- **時間経過、バトル終了**…時間の経過やバトルの終了で解除されるかどうか
- **エスナ、万能薬、エリクサー**…ザックスの『エスナ』、万能薬、エリクサーの使用で解除されるかどうか
- **デスペル、デスペル剣**…ザックスの『デスペル』『デスペル剣』の使用で解除されるかどうか
- **物語進行、キャンペーン用ポーション**…物語を特定のところ(→P.98)まで進めたり、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでキャンペーン用ポーションを飲んだりしたときに解除されるかどうか
- **そのほか**…上記以外の解除方法。リレイズ状態を解除するものをのぞき、敵のアクションは割愛している

❺ **発生、無効、永久**……ステータス変化の発生などに関わるアクションやアクセサリ。アイコンの意味は以下のとおり。なお、カーズ状態を発生させるものをのぞき、敵のアクションは割愛している。

- 発生 …ステータス変化を発生させるアクションや、発生の効果を『戦う』と技に付加できるアクセサリなど。アクションと同名のマテリアを『ステータス攻撃』と同時に装備することでも、発生の効果を付加できる。D.M.Wの「＊」は、7以外のどの数字でもかまわないことを表す
- 無効 …ステータス変化の発生を無効化できるアクセサリ。「発生」に記載のあるアクションと同名のマテリアを『ステータス防御』と同時に装備することでも、無効化の効果が得られる
- 永久 …永久ステータスを発生させるアクセサリ

※発生すれば相手を一撃で倒す「即死」は、発生 と 無効 のみをリスト内に加えている

名前	効果／解説	見た目の変化	解除方法				
			時間経過、バトル終了	エスナ、万能薬、エリクサー	デスペル、デスペル剣	物語進行、キャンペーン用ポーション	そのほか
毒	4秒ごとにダメージを受ける。ダメージ量は最大HPの16分の1（小数点以下切り捨て）	身体が緑色に点滅し、頭上に泡が出現する	×	○	×	○	●リミット技『勇気百倍！』 ●無敵状態になる
	発生 魔法『ダーク○○』『ヘル○○』『ポイズン』、技『ポイズンターン』『スカイポイズン』『ポイズン剣』、毒の衝撃、平家の魂 無効 チャンプベルト、ブラックベルト、クリスタルの小手、ダイヤブレス、クリスタルブレス、星のペンダント、真珠のネックレス、リボン、スーパーリボン、源氏の盾						
沈黙	魔法が使えなくなる	頭上に「…」というフキダシが出現する	×	○ （※1）	×	○	●リミット技『勇気百倍！』 ●無敵状態になる
	発生 魔法『ダーク○○』『ヘル○○』『サイレス』、技『スカイサイレス』『サイレス剣』、沈黙の衝撃、平家の魂 無効 銀の腕輪、金の腕輪、ルーンの腕輪、ミスリルの腕輪、ダイヤの小手、クリスタルの小手、ミスティール、エイジスの腕輪、ホワイトケープ、真珠のネックレス、リボン、スーパーリボン、源氏の盾						
カーズ	D.M.Wがまわらなくなる	身体がオレンジ色に点滅し、頭上に煙が出現する	×	○	×	○	（※2）
	発生 アーリマンの『呪いの視線』など 無効 ブラックベルト、クリスタルブレス、魔よけのおふだ、リボン、スーパーリボン、源氏の盾 永久 呪いの指輪、平家の魂						
グロッキー	何もできなくなる（リミット技の発動は可能）。ザックスに発生した場合、◎、⊗、△、□、L、Rのいずれかのボタンを1回押すごとに、持続時間が約0.13秒短くなる	顔の付近に星がちらつく	○	× （※3）	×	×	●リミット技『勇気百倍！』 ●無敵状態になる
	発生 ブリザド系の魔法（『ブリザガ』（仮想空間用）をのぞく）、技『パワーアタック』『パワードレイン』『パワーアスピル』、リミット技『ハードラッシュ』『はずれ』、ショックの衝撃、平家の魂 無効 山チョコボの腕輪、川チョコボの腕輪、海チョコボの腕輪、空チョコボの腕輪、エイジスの腕輪、ハチマキ、リボン、スーパーリボン、源氏の盾						

※1……『エスナ』で解除できるのは、その効果が発揮される瞬間に沈黙状態になったときのみ
※2……D.M.Wの回転中にカーズ状態になり、その回転が止まるときにリミット技『勇気百倍！』が発動したり無敵状態になったりすると解除される
※3……『エスナ』、万能薬、エリクサーの効果が発揮される瞬間にこれらの状態になったときのみ解除できる

名前	効果／解説	見た目の変化	解除方法				
			時間経過、バトル終了	エスナ、万能薬、エリクサー	デスペル、デスペル剣	物語進行、キャンペーン用ポーション	そのほか
ストップ	何もできなくなる(リミット技の発動は可能)。さらに、ストップ状態以外のステータス変化の持続時間、毒状態でダメージを受ける間隔、リジェネ状態で回復する間隔などの計測が止まる	動かなくなる	○	×(※3)	×	×	●リミット技『勇気百倍！』 ●無敵状態になる
	発生 魔法『ヘル○○』『ストップ』、技『ストップターン』『ストップ剣』、停止の衝撃、平家の魂 無効 エルメスのくつ、リボン、スーパーリボン、源氏の盾						
がまん	ダメージモーションをとらなくなるかわりに、ダメージを受けると一瞬だけ動きがにぶくなる。動きがにぶっているあいだは◉ボタンによる回避が行なえない	身体がオレンジ色に点滅し、両肩付近に稲妻のようなマークが出現する	○	×	○	×	——
	発生 D.M.W「＊＊7」、リミット技『勇気百倍！』 永久 ねじりハチマキ、源氏の鎧						
バリア	物理攻撃で受けるダメージ量が半分になる	——	○	×	○	×	——
	発生 魔法『バリア』『ウォール』、リミット技『勇気百倍！』 永久 月の腕輪、守りの指輪、源氏の盾						
マバリア	魔法攻撃で受けるダメージ量が半分になる	——	○	×	○	×	——
	発生 魔法『マバリア』『ウォール』、リミット技『勇気百倍！』 永久 光の腕輪、守りの指輪、源氏の盾						
リジェネ	4秒ごとにHPが回復する。回復量は最大HPの16分の1(小数点以下切り捨て)	——	○	×	○	×	——
	発生 魔法『リジェネ』、リミット技『モーグリパワー』 永久 妖精の指輪、源氏の鎧						
リレイズ	HPがゼロになっても自動的に復活する。復活するときの回復量は最大HPと同じだが、ダメージ限界突破の能力がない場合は9999が上限	頭上に黄色い羽根が出現する	×	×	×	×	●ミネルヴァの『裁きの矢』
	発生 フェニックスの尾、リミット技『転生の炎』、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでキャンペーン用ポーションを飲む						
クリティカル	クリティカルの可能性がある攻撃がかならずクリティカルになる	——	○	×	○	×	——
	発生 D.M.W「666」、リミット技『ラッキースター』 永久 スナイパーアイ、源氏の小手						
MP消費0	MPを消費しなくなる	——	○	×	○	×	——
	発生 D.M.W「＊7＊」「＊77」「222」、リミット技『勇気百倍！』 永久 ソウルオブサマサ、マジックマスター、源氏の兜						
AP消費0	APを消費しなくなる	——	○	×	○	×	——
	発生 D.M.W「7＊＊」「77＊」「444」、リミット技『勇気百倍！』 永久 月桂樹の冠、黒装束、源氏の兜						
物理無効	物理攻撃でダメージを受けなくなる	——	○	×	○	×	——
	発生 D.M.W「7＊7」「555」、リミット技『勇気百倍！』						
魔法無効	魔法攻撃でダメージを受けなくなる	——	○	×	○	×	——
	発生 D.M.W「＊77」「333」、リミット技『勇気百倍！』						
無敵	ダメージを受けたり不利なステータス変化が発生したりしなくなる。また、発生時に不利なステータス変化が解除される	身体が黄色く光る	○	×	×	×	——
	発生 D.M.W「111」「777」、リミット技『いやしの波動』						

即死	発生 魔法『ヘル○○』『デス』、技『デスターン』『死のジャンプ』『死の剣』、死の衝撃、平家の魂 無効 セーフティビット、スーパーリボン、源氏の盾

※3……『エスナ』、万能薬、エリクサーの効果が発揮される瞬間にこれらの状態になったときのみ解除できる

D.M.W

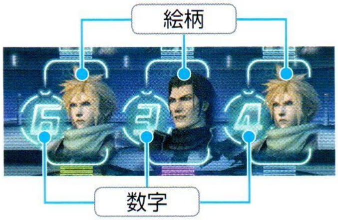
バトル中、画面左上でリールがまわるスロットのことをD.M.W(デジタルマインドウェーブ)と呼ぶ。これによって、リミット技が発動したり、ザックスやマテリアが成長したりするのだ。

D.M.Wは回転と停止を自動的にくり返す

D.M.Wには回転する3つのリールがあり、各リールは何種類かの絵柄と、1～7の数字によって構成されている。すべてのリールが止まったときに絵柄や数字がそろっていれば、ステータス変化の発生やリミット技の発動など、さまざまな効果が得られるのだ(下図参照)。ただし、リールは回転しはじめるのも停止するのもすべて自動で、ボタン操作などによって好きなタイミングで止めることはできない。

なお、D.M.Wの回転がはじまるときは、SPが10消費される。残りSPが9以下だと、D.M.Wは回転しないので注意しよう。また、ザックスがカーズ状態のときも、D.M.Wは回転しなくなる。

D.M.Wの回転と停止の流れ



回転開始

SPが10消費され、すべての絵柄と数字がいっせいに回転しはじめる。

↓

左の絵柄が止まる

↓

右の絵柄が止まる

左右の絵柄が同じ → **リーチ画面に移行(→P.77)** → **中央の絵柄が止まる** → **3つの数字が止まる**

7が3つそろったときはザックスのレベルが、1～6の数字がふたつ以上そろったときは装備しているマテリアのレベルが上がる(→P.77)。

- 同じ絵柄が3つそろった → **リミットブレイク**

  ザックスのHP、MP、APが回復し、さらにSPを入手してリーチ画面が終了。そろった絵柄に応じたリミット技が発動する(→P.80)。

  → **ふたたび回転開始(図の上にもどる)**

- 同じ絵柄が3つそろわなかった → **ふたたび回転開始(図の上にもどる)**

左右の絵柄が異なる → **中央の絵柄が止まる** → **3つの数字が止まる**

特定の数字で止まった場合にかぎり、ザックスにステータス変化が発生する(下の表を参照)。

→ **ふたたび回転開始(図の上にもどる)**

止まった数字による効果

数字	発生するステータス変化
777	無敵(15秒)
666	クリティカル(20秒)
555	物理無効(20秒)
444	AP消費0(時間経過では解除されない)
333	魔法無効(20秒)
222	MP消費0(時間経過では解除されない)
111	無敵(15秒)
77*	MP消費0(15秒)+AP消費0(15秒)
7*7	物理無効(15秒)
*77	魔法無効(15秒)
7**	AP消費0(12秒)
7	MP消費0(12秒)
**7	がまん(20秒)

※「*」は1～6のいずれか

D.M.Wの絵柄は全部で18種類

D.M.Wの絵柄は、最初はセフィロスとアンジールだけで、それ以外はすべてシルエットになっている。物語をある程度進めたり、特定のキーアイテムを手に入れたりすると、シルエットが通常の絵柄に変化する(＝絵柄が追加される)のだ。全18種類の絵柄と、それぞれが追加される条件は下記のとおり。なお、通常時のリールにある絵柄は、人間キャラクターのもののみ。召喚獣やチョコボなどの絵柄が登場するのは、リーチ画面で召喚モードやチョコボモードに移行したときだけだ(→P.78～79)。



⬆すべての絵柄がD.M.Wに追加されたあと、メインメニューで「D.M.W」を選ぶと、ごほうびとして怒りの指輪が手に入る。

◉D.M.Wの絵柄と追加される条件

絵柄	追加される条件	
セフィロス	(最初から)	
アンジール	(最初から)	
ツォン	ウータイから帰還してツォンと出会う	
クラウド	モデオ渓谷でクラウドと出会う	
エアリス	伍番街プレート内部から転落してエアリスと出会う	
シスネ	ジェネシス軍のミッドガル襲撃時にシスネと出会う	
イフリート	M 8-1-1 再戦！ イフリートをクリアしてイフリートマテリアを入手する	
バハムート	M 8-1-4 強敵！ バハムートをクリアしてバハムートマテリアを入手する	
バハムート・烈	M 8-5-6 お宝情報 その6をクリアしてバハムート・烈マテリアを入手する	
オーディン	M 8-1-6 強大！ 謎のマテリアをクリアしてオーディンマテリアを入手する	
フェニックス	ニブルヘイムの七不思議で最初の謎を解いてフェニックスマテリアを入手する	
ジェネシス	MAP 7-4 魔晄試験採掘施設でジェネシスを倒す	
チョコボ	M 8-4-1 謎のメール その1で宝箱を開けてチョコボの羽を入手する	
サボテンダー	M 10-1-3 発見？ サボテンダーをクリアしてサボテンのトゲを入手する	
トンベリ	M 10-2-3 マスタートンベリ登場！をクリアしてトンベリの包丁を入手する	
ケット・シー	M 8-4-3 謎のメール その3で宝箱を開けてケット・シーのメガホンを入手する	
モーグリ	M 8-4-4 謎のメール その4で宝箱を開けてモーグリのお守りを入手する	
マジックポット	マジックポットを満足させてマジックポットの…を入手する(※1)	

※1……マジックポットは、M 2-2-6 ワールド、M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ、M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ、M 7-6-6 スカウトマン・決意、M 10-2-3 マスタートンベリ登場！に出現

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール ジェネシスの絵柄は特殊な性質を持つ

ジェネシスの絵柄はほかの人間キャラクターの絵柄とちがい、最初はリールに存在しない(シルエットもない)。上の欄に記した条件は、厳密にはリーチ画面のときに右の写真の「ジェネシスモード」が一定確率で発生するようになる条件。ジェネシスモードが発生すると、リールにジェネシスの絵柄が追加され、以降はジェネシスモードは発生しなくなる。ただし、物語を特定のところまで進めるか(→P.98)、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでキャンペーン用ポーションを飲むと、ジェネシスはリールから消えてしまう。そのあとは、再度ジェネシスモードが発生するようになるのだ。



⬆➡赤い紋様が浮かび上がり、左右のリールの絵柄がジェネシスに差しかわる。これがジェネシスモードだ。

絵柄がそろう確率はリミットゲージに左右される

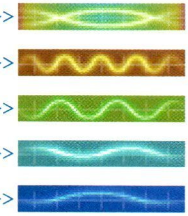
バトル中、D.M.Wの上には、うごめく波線のような「リミットゲージ」が表示されている。リミットゲージの状態には右記の5段階があり、段階が高いほど、絵柄がそろう(=リミットブレイクする)確率が上がったり、リーチ画面(下記参照)になったあと心の映像(→P.79)が映りやすくなったりするのだ。リミットゲージの状態は右下の状況で変わるので覚えておこう。なお、リミットブレイクするとリミットゲージの段階が下がることがあるが、この効果で下がるのは「NORMAL」まで。「LOW」になるのは、リミットゲージを下げる攻撃を受けたときだけだ。





⬆➡リミットゲージは、バトル中は画面左上、フィールド移動中はメインメニューで確認可能。

◉リミットゲージの段階

段階	外見
高い ↑ HEAVENLY >>>	
SKY HIGH >>>	
HIGH >>>	
NORMAL >>>	
低い ↓ LOW >>>	

◉リミットゲージの段階が変わる状況

状況	変化
リミットブレイクした	−2〜+3段階(→P.81)
リミット技『ラッキースター』が発動した	+1〜4段階(→P.80)
特定の攻撃を受けた	−1〜4段階(※1)
物語を特定のところまで進めた(→P.98)	「NORMAL」になる
MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでキャンペーン用ポーションを飲んだ	「NORMAL」になる

※1……攻撃ごとに異なる

リーチ画面でレベルアップとリミットブレイクが起こる

D.M.Wの左のリールと右のリールが同じ絵柄で停止すると、「Modulating Phase!!」というアナウンスが流れてバトルの進行が一時止まり、画面が「リーチ画面」に変わる。リーチ画面で中央のリールが左右と同じ絵柄で止まれば「リミットブレイク」(→P.79)となり、ザックスのHPなどが回復したあと、リミット技が発動するのだ。

また、リーチ画面で数字がそろうと、ザックス自身や装備しているマテリアのレベルが上がる。そのかわり、リーチ画面以外で数字がそろったときのような、ステータス変化が発生する効果は得られない。ちなみに、数字さえそろっていれば、絵柄がそろっていなくてもレベルは上がる。



⬅リーチ画面のときは、画面全体を使って、3つのリールが大きく表示される。

◉リーチ画面で数字がそろったときの効果

そろった数字	効果
7が3つ	ザックスのレベルが1上がる
1〜6の数字が3つ	「上から(そろった数字)番目の欄」に装備しているマテリアのレベルが2上がる
1〜6の数字が2つ	「上から(そろった数字)番目の欄」に装備しているマテリアのレベルが1上がる

※MASTERのマテリアを装備している欄に対応した数字がそろっても、マテリアのレベルは上がらない

中央のリールが特別な動きをすることも

リーチ画面では、中央のリールの絵柄がふつうに止まるのではなく、右記のような特別な動きかたをしてから止まるときがある。Ⓐやⓑの動きをした場合は、絵柄がそろわないこともあるが、Ⓒの動きをした場合は、かならず絵柄がそろう。それに加えて、入手できるSPの量が通常の2倍になるというメリットも得られるのだ(→P.81)。

◉中央のリールの特別な動き

Ⓐ上または下へ、1コマずつスライドしてから止まる
Ⓑいったん止まったのち、左右にふるえながらゆっくりつぎのコマへスライドする
Ⓒいったん止まったのち、また高速で回転。そのあと、召喚モードやチョコボモードへ移行するか、心の映像(全員用)が流れる(→P.78〜79)

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール 「どの絵柄のリーチ画面になるか」には感情の高まりなどが影響する

右の写真のように、D.M.Wの絵柄は、「×1」などの数字とともに表示されることがある。この数字は「リーチ画面がどの絵柄のものになるか」の比率を表すもの。たとえば、「×5」の絵柄と「×1」の絵柄があれば、それらの絵柄のリーチ画面になる比率が5:1であることを表す(リーチ画面になる確率は変わらない／→P.81)。通常、この数字はどの絵柄も「×1」(=比率はすべて均等)だが、リミット技と同名のマテリアを装備したり、物語中でザックスの感情が高まったりしたときは変化する。ただし、「感情の高まり」による変化は、特定の条件でもとにもどってしまうので注意。

バトル中



⬅「×1」ではないもののみ、D.M.Wの右に表示される(複数ある場合は表示が順番に切りかわる)。

メインメニュー



⬅プレイ時間の下に人間キャラクターのものだけが表示(ジェネシスは追加されていれば表示)。

◉絵柄の比率が変化する状況

状況	変化する絵柄	変化量
「感情の高まりがD.M.Wに作用した！」と表示されたとき	場面ごとに決まった絵柄	4上がる
リミット技と同じ名前のマテリアを装備したとき	マテリアに対応した絵柄	「マテリアのレベル+4」上がる(※1)

※1……MASTERはLv.5と見なされる。また、同じマテリアを複数装備しているなら、レベルはそれらの合計と見なされる

◉感情の高まりがもとにもどる条件

- その絵柄がそろったときに、50%の確率でもとにもどる
- 物語を特定のところまで進めるか(→P.98)、または MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでキャンペーン用ポーションを飲むと、かならずもとにもどる

◉感情の高まりがD.M.Wに作用するタイミング

タイミング	作用する絵柄
タンブリン砦を訪れたあと	アンジール
タンブリン砦を離れたあと	セフィロス
シスネと出会ったあと	シスネ
伍番魔晄炉でセフィロスの回想を聞いたあと	アンジール
零番街のハイウェイを訪れたあと	エアリス
バハムート・烈と戦う直前	エアリス
クラウドと出会ったあと	クラウド
モデオヘイムで公衆浴場の2階部分に上がったあと	ツォン&クラウド
六番街スラムの公園でエアリスと花を売ったあと	エアリス
ニブルヘイムでエアリスから電話がかかってきたあと	エアリス
セフィロス(1回目)と戦う直前	セフィロス
神羅屋敷でサンプルのポッドから脱出したあと	アンジール
ニブル平原でシスネと別れたあと	シスネ
ゴンガガでアンジールらしき人影を見かけたあと	アンジール

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 777がそろう確率は経験値がたまっているほど上がる

リーチ画面で777がそろえばザックスのレベルが上がるが、777はいつでもそろうわけではない。可能性があるのは、経験値(→P.45)がレベルアップに必要な量に達しているときだけだ。十分な経験値がたまっているときに777がそろう確率は下記のとおりで、「現在の経験値でなれる最高のレベル」と、実際のレベルの差が開くほど、確率が上がるようになっている。



⬅敵を倒して経験値をためていないと、リーチ画面で777は絶対にそろわない。

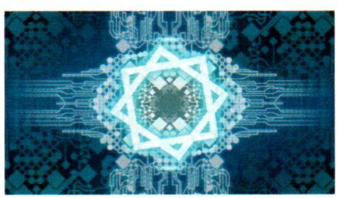
◉リーチ画面で777がそろう確率

20×(到達可能レベル−現在のレベル)×(到達可能レベル×100÷現在のレベル★)÷100★÷2.56(%)

※★の部分で小数点以下切り捨て
※「到達可能レベル」は、現在の経験値でなれるもっとも高いレベルを示す

召喚モードで絵柄がチェンジ

召喚獣の絵柄がひとつでもD.M.Wに追加されていると、リーチ画面になったあと、絵柄がすべて召喚獣に差しかわる「召喚モード」に移行する可能性がある。召喚モードになると3つのリールがふたたび回転をはじめるが、絵柄がそろえばリミットブレイクする点と、数字がそろえばザックスやマテリアがレベルアップする点は、通常のリーチ画面と同じだ。



⬅召喚モードに移行するときはこのように、魔法陣が現れるような演出が挿入される。



絵柄はチョコボモードでも変わる

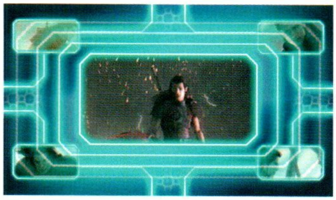
リーチ画面で中央のリールがまわっているとき、チャイムの音とともに、コミカルなアニメーション(→P.94～96)が挿入されて、リールの絵柄がチョコボなどに差しかわることがある。これは「チョコボモード」といって、D.M.Wにチョコボなどの絵柄がひとつでも追加されていると、特定の確率でこのモードに移行するのだ(一部のバトルをのぞく／→P.502)。絵柄や数字がそろったときに起こることは、基本的に通常のリーチ画面と変わらない。ただし、絵柄がそろわなかった場合、ザックスがダメージ＋グロッキー効果を受ける『はずれ』が、12.5%の確率で発動してしまう。チョコボモードでは、いいことばかりが起こるとはかぎらないわけだ。



⬅チョコボモードへ移行するときに挿入されるアニメーションの内容は、絵柄ごとに異なる。

心の映像が映るとリミットブレイクしやすくなる

リーチ画面で召喚モードにもチョコボモードにもならなかった場合、中央のリールが止まる前に、ザックスの回想である「心の映像」(→P.528)が映ることがある。心の映像には、どの絵柄のリーチ画面でも映る「全員用」と、特定の絵柄のときのみ映る「個人用」があり、どちらが映っても、リミットブレイクする確率や、発動するリミット技のレベルなどが高くなりやすい。ちなみに、心の映像が映る確率は、リミットゲージの段階が高いほど上がる。



⬅全員用の心の映像は、物語中の名場面が1～5枚の静止画像で順番に表示されるのが特徴。



➡個人用の映像はD.M.W専用のイベントシーンで、◎か⊗ボタンを押せばスキップ可能。

◎心の映像の特徴

- 物語が進むにつれて、映る種類が増えていく
- 心の映像が映ると「達成率」が上がる(→P.43)
- 召喚モードやチョコボモードのときは映らない

リミットブレイクでリミット技が発動

リーチ画面で絵柄がそろってリミットブレイクになると、「Power Surge!!」というアナウンスが流れて、その絵柄に対応したリミット技が発動する。さらに、SPが手に入り、ザックスのHP、MP、APも回復するのだ(この効果では、最大値を超えて回復可能／→P.44)。なお、リーチ画面に移行した時点でモーションの途中だったアクション(魔法以外)は、リミット技より先に最後まで実行される。敵のアクションがモーションの途中だとザックスはそれらをすべて受けてしまうが、リミット技の発動が決まると、実際に発動するまでのあいだザックスはどんな攻撃も無効化するので、倒される心配はない。

◎リミット技の特徴

- 各リミット技に1～5のレベルがあり、レベルが高いほど強い
- ターゲットがランダムに決まる
- 物理攻撃でも魔法攻撃でもなく、属性を持っていない(『地獄の火炎』や『転生の炎』も属性はない)
- 遠くにいる敵にも届く(→P.49)
- ザックスがグロッキー状態やストップ状態でも発動する
- 有利な効果をザックスにもたらすのみのリミット技は、敵がいなくても発動可能(最後の1体を倒す直前にリミットブレイクしたときなどに起こり得る)



⬅リミット技はいずれも強力。発動時には、特別な演出が挿入される(→P.86～96)。



⬅シルエットがそろった場合、本来のリミット技のかわりに『連続斬』が発動する。

◎リミット技リスト(項目の意味はP.56を参照)

名前	基礎攻撃力					計算式	ステータス変化	クリティカル	よろめき
	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5				
八刀一閃	9	11	15	18	22	力型	——	○	4
絵柄 セフィロス	解説 敵1体にダメージを8回与える								
ハードラッシュ(第1段階)	6	7	8	9	10	力型	——	○	4
絵柄 アンジール	解説 敵1体に体力無視のダメージを7回与える。直後に第2段階(第2段階なしでも敵を全滅させられるなら第3段階)をくり出す								
ハードラッシュ(第2段階)	7	8	9	10	11	力型	——	○	3
絵柄 アンジール	解説 敵1体に体力無視のダメージを7回与える。直後に第3段階をくり出す								
ハードラッシュ(第3段階)	12	18	20	24	32	力型	グロッキー∞(10秒)	○	4
絵柄 アンジール	解説 敵1体に体力無視のダメージとグロッキー効果を与える								
エアストライク	40	44	48	64	72	力型	——	○	4
絵柄 ツォン	解説 出現しているすべての敵にダメージを与える								
メテオショット	44	48	64	72	80	魔力型Ⅰ	——	○	4
絵柄 クラウド	解説 出現しているすべての敵にダメージを与える								
いやしの波動	——	——	——	——	——	特殊	無敵∞(3～20秒)	×	——
絵柄 エアリス	解説 ザックスを無敵状態にし、HP、MP、APを最大値と同じ量だけ回復する。最大値の2倍(羽根つき帽子を装備していれば3倍)まで回復可能								
ラッキースター	——	——	——	——	——	——	クリティカル∞(10～80秒)	×	——
絵柄 シスネ	解説 ザックスをクリティカル状態にし、リミットゲージの段階を上げる。段階が上がる量は、『ラッキースター』のレベルと同じ								
アポカリプス	66	76	86	96	120	魔力型Ⅰ	——	×	4
絵柄 ジェネシス	解説 出現しているすべての敵にダメージを与える								
地獄の火炎	52	56	60	64	77	魔力型Ⅰ	——	×	4
絵柄 イフリート	解説 出現しているすべての敵に精神無視のダメージを与える								
メガフレア	58	62	66	70	84	魔力型Ⅰ	——	×	4
絵柄 バハムート	解説 出現しているすべての敵に精神無視のダメージを与える								
エクサフレア	70	74	78	82	96	魔力型Ⅰ	——	×	4
絵柄 バハムート・烈	解説 出現しているすべての敵に精神無視のダメージを与える								
斬鉄剣	——	——	——	——	——	——	斬鉄剣	×	4
絵柄 オーディン	解説 出現しているすべての敵に斬鉄剣効果を与える(一撃で倒す)。斬鉄剣効果の発生確率は「(ザックスのレベル－相手のレベル)÷10+(255－敵の耐性値)÷2.55(%)」								
転生の炎	48	52	56	60	78	魔力型Ⅰ	リレイズ∞	×	4
絵柄 フェニックス	解説 出現しているすべての敵に精神無視のダメージを与え、ザックスをリレイズ状態にする								
チョコボキック	48	54	58	64	72	力型	——	○	3
絵柄 チョコボ	解説 出現しているすべての敵に体力無視のダメージを与える								
針千本	固定	固定	固定	固定	固定	特殊	——	×	3
絵柄 サボテンダー	解説 敵にダメージを合計18回与える(ダメージを与える回数は、出現しているすべての敵に対して、可能なかぎり均等になるよう配分される)。1発あたりのダメージ量はレベルごとに異なる								
殺意の一撃	52	60	64	68	78	力型	——	○	3
絵柄 トンベリ	解説 敵1体に体力無視のダメージを与える								
勇気百倍!	——	——	——	——	——	——	がまん、バリア、マバリア、MP消費0、AP消費0、物理無効、魔法無効(すべて発生率∞)	×	——
絵柄 ケット・シー	解説 ザックスの毒、沈黙、グロッキー、ストップ状態を解除したうえで、がまん+バリア+マバリア+MP消費0+AP消費0+物理無効+魔法無効状態にする								
モーグリパワー	——	——	——	——	——	——	リジェネ∞(40秒以上)	×	——
絵柄 モーグリ	解説 ザックスが装備しているすべてのマテリアのレベルを上げ、ザックスをリジェネ状態にする。マテリアのレベルが上がる量は、『モーグリパワー』のレベルと同じ								
アイテム強奪	——	——	——	——	——	——	——	×	——
絵柄 マジックポット	解説 マテリアやアイテムが手に入る。手に入るものは候補のなかからひとつだけ(下の表を参照)								
連続斬	48	54	60	66	76	力型	——	○	3
絵柄 (シルエット)	解説 敵1体にダメージを与える								
はずれ	固定	固定	固定	固定	固定	特殊	グロッキー100(2～6秒)	×	3～6
絵柄 (→P.79)	解説 ザックスがダメージとグロッキー効果を受ける								

※すべてのリミット技は共通で「消費：——、タイプ：どちらでもない、属性：——、付加有効：×」

◎ステータス変化の持続時間のレベルごとのちがい

名前	ステータス変化	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
いやしの波動	無敵	3秒	5秒	8秒	10秒	20秒
ラッキースター	クリティカル	10秒	15秒	20秒	40秒	80秒
勇気百倍!	がまん、バリア、マバリア	30秒	40秒	50秒	100秒	(※1)
	MP消費0、AP消費0	20秒	30秒	60秒	120秒	(※1)
	物理無効、魔法無効	5秒	8秒	10秒	15秒	30秒
モーグリパワー	リジェネ	40秒	60秒	80秒	100秒	(※1)
はずれ	グロッキー	2秒	3秒	4秒	5秒	6秒

※1……時間経過では解除されない

◎ダメージ量などのレベルごとのちがい

名前	ちがう点	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
針千本	ダメージ量(1発あたり)	300	500	1000	1500	2000
はずれ	ダメージ量	1	1	10	100	1000
	よろめき度	3	3	4	5	6

◎『アイテム強奪』で手に入るものの候補

Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
「ケアルガ」	アイアンバングル	カイザーナックル	エリクサー×5	リボン×1
「ドレイン」	チタンバングル	神羅安式防具改	エリクサー×10	金の延べ棒×1
「グラビガ」	カーボンバングル	ロイヤルクラウン	フェニックスの尾×1	金の延べ棒×3
「ライブラ」	プラチナバングル	クリスタルオーブ	フェニックスの尾×3	金の延べ棒×5

上級者のための ULTIMANIA COLUMN D.M.Wの結果は複数の判定を通して決まる

D.M.Wの絵柄は、リールひとつひとつについて「どの絵柄で止まるか」が完全なランダムで決められているわけではない。下の図のように、「リーチ画面になるかどうか」「召喚モードになるかどうか」などの要素ごとに判定が行なわれており、その結果として止まる絵柄が決まるのだ。ちなみに、数字のほうは、「リーチ画面で777が出るかどうか」をのぞき(→P.78)、どの数字で止まるかはランダムで決められている。

◎D.M.Wの結果が決まるまでの流れ

❶ リーチ画面になるかどうかの判定

確率
- LOW…………2.3%
- NORMAL……4.7%
- HIGH…………6.3%
- SKY HIGH………7.8%
- HEAVENLY……18.8%

↓

❷ 召喚モードになるかどうかの判定

条件 召喚獣の絵柄が追加されている

確率 12.5%(召喚獣の絵柄がそろいやすくなるマテリアのレベル1につき、確率が3.1(%)上がる)

召喚モードになる → ❺へ
召喚モードにならない → ❸へ

❸ チョコボモードになるかどうかの判定

条件 チョコボなどの絵柄が追加されている

確率 9.4%(チョコボなどの絵柄がそろいやすくなるマテリアのレベル1につき、確率が3.1(%)上がる)

チョコボモードになる → ❺へ
チョコボモードにならない → ❹へ

❹ ジェネシスモードになるかどうかの判定

条件 P.76を参照

確率 6.3%

↓

❺ どの絵柄でリーチ画面になるかの判定

確率 P.78を参照

- キャラクター(ジェネシス以外) → ❻-aへ
- ジェネシス → ❻-bへ
- 召喚獣 → ❼-bへ
- チョコボなど → ❼-cへ

❻-a 心の映像の映りかたの判定

確率

リミットゲージ	映像なし	個人用		全員用		
		+10%	+25%	1枚	3枚	5枚
LOW	69.9%	5.6%	3.9%	9.8%	7.1%	3.7%
NORMAL	56.9%	11.0%	5.9%	12.1%	9.2%	4.9%
HIGH	40.3%	20.7%	11.7%	12.3%	9.7%	5.3%
SKY HIGH	13.0%	38.3%	23.4%	12.9%	7.9%	4.5%
HEAVENLY	3.1%	25.0%	50.0%	3.1%	6.3%	12.5%

→ ❼-aへ

❻-b 心の映像の映りかたの判定

確率

リミットゲージ	映像なし	個人用	全員用		
			1枚	3枚	5枚
LOW	72.1%	7.8%	9.6%	6.9%	3.6%
NORMAL	60.5%	11.7%	12.9%	9.7%	5.2%
HIGH	49.1%	17.6%	15.0%	11.9%	6.4%
SKY HIGH	24.6%	27.3%	24.6%	15.0%	8.5%
HEAVENLY	6.3%	50.0%	6.3%	12.5%	25.0%

※個人用の心の映像が映るとき(またはジェネシスモードのとき)は、以降の判定で「個人用(+25%)」としてあつかわれる

→ ❼-aへ

❼-a リミットブレイクの判定(キャラクター、ジェネシス)

確率

映像なし
- LOW………31.3%
- NORMAL…50.0%
- HIGH………70.3%
- SKY HIGH…85.9%
- HEAVENLY…93.8%

個人用(+10%)
- LOW………78.1%
- NORMAL…70.3%
- HIGH………78.1%
- SKY HIGH…93.8%
- HEAVENLY…100%

個人用(+25%) 100%
全員用(1枚) 78.1%
全員用(3枚) 85.9%
全員用(5枚) 100%

※「全員用」の場合、6.3%の確率でP.77のⒸの動きになり、かならずそろう

↓ ❽へ

❼-b リミットブレイクの判定(召喚獣)

確率
- LOW………50.0%
- NORMAL…70.3%
- HIGH………85.9%
- SKY HIGH…93.8%
- HEAVENLY…100%

※6.3%の確率でP.77のⒸの動きになり、かならずそろう

↓ ❽へ

❼-c リミットブレイクの判定(チョコボなど)

確率 78.1%または「❼-aの『映像なし』の欄と同じ確率」のどちらかになる

※6.3%の確率でP.77のⒸの動きになり、かならずそろう

↓ ❽へ

❽ リミット技のレベルなどの判定

パターン	リミットゲージ	SP入手量	リミット技レベル	ゲージ変化	HP、MP、APの回復量
映像なし	NORMAL以下	300	1	±0	10%
	HIGH以上			−1	
個人用(+10%)	LOW	500	3	+1	20%
	NORMAL以上			±0	
個人用(+25%)	LOW	1000	4	+2	50%
	NORMAL			+1	60%
	HIGH				80%
	SKY HIGH				100%
	HEAVENLY			±0	150%
全員用(1枚)	(何でも)	500	2	±0	15%
全員用(3枚)	(何でも)	1000	3	±0	25%
全員用(5枚)	LOW	2000	5	±0	50%
	NORMAL				60%
	HIGH				80%
	SKY HIGH				100%
	HEAVENLY				150%
召喚モード	LOW	3000	1	±0	60%
	NORMAL以上				70%
チョコボモード(78.1%)	LOW	1000	3	+2	30%
	NORMAL			+1	
	HIGH以上			±0	

※「HP、MP、APの回復量」は、最大値に対する割合を表す
※P.77のⒸの動きになった場合、「SP入手量」は2倍になる
※「ゲージ変化」は表内の変化に加えて、リミットゲージの段階が「LOW」なら50%の確率で+1、「HIGH」以上なら50%の確率で−1される
※「リミット技レベル」には、下記の両方の修正がかかる。ただし、7が3つそろったときの修正の量はランダムに決まる

- 「数字の合計÷10(小数点以下切り捨て)」を上乗せ
- 数字に7があれば、ひとつにつき+1

※「個人用」の「+10%」「+25%」は、その心の映像で上がる達成率を(→P.528)、「全員用」の「1枚」「3枚」「5枚」は、表示される静止画の枚数を表している
※確率はすべておおよそのもの

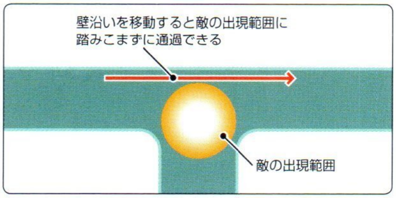
戦術指南

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA : GAME SYSTEM11

これまでに解説してきたゲームシステムを踏まえると、実戦でどのように立ちまわると有利になるかが見えてくる。最後に、探索やバトルのオススメのやりかたを紹介しよう。

敵が現れるマップでは壁沿いを移動しよう

洞窟や荒野などの探索時、ザックスが特定の位置に差しかかると、敵が現れてバトルになる(→P.47)。しかし、壁やガケなどのすぐ近くは、敵の出現範囲に含まれていないことが多いため、つねに壁やガケに沿って移動するようにすれば、敵とほとんど遭遇せず、安全に探索を進めることが可能だ。



ミッションへの参加は神羅ビルのエントランスで

MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでは、女性の社員に話しかけてキャンペーン用ポーションを飲むたびにリレイズ状態になれる。このマップ内にはセーブポイントがあるので、ニブルヘイムへ出発する前に発生するミッションは、ここを拠点として参加するのがオススメ。リレイズ状態が解除されても、すぐにリレイズ状態にもどれて便利なのだ。



←ザックスが倒されてリレイズ状態が解除されたら、ミッション後すぐ社員に話しかけよう。

HPは満タンをキープしよう

バトルが終わったとき、残りHPが最大値を下まわっていたら、ポーションや『ケアル』などを使って、満タンまで回復しておこう。こうすれば、リミットブレイクしたときに最大HPを超えて回復しやすくなるので、より安全に戦える。

弱い相手からは逃げず確実に倒すべし

バトルで敵から逃げようとすると、ザックスをしばらく操作できなくなり、なすすべもなく敵の攻撃を食らってしまうことが多い(→P.54)。弱い相手は面倒くさがらずに戦って倒し、倒すのに時間がかかる敵や、戦いたくないほどの強敵からだけ逃げるようにしよう。また、マップ上で進みたい方向以外に向かって逃げると、せっかく逃げ切っても、そのあと先へ進もうとした瞬間、敵の出現範囲に再度踏みこんでバトルになりかねない。逃走は、自分が進みたい方向に向かって行なうこと。



⬆敵が集団で現れたときは、敵の数を減らして「逃走時に攻撃される回数」を少なくすると、比較的安全に逃げられる。

相手の背後にまわりこんでクリティカルを狙え

攻撃がクリティカルになると、相手に与えるダメージ量が通常の2倍に増える。しかも、通常時とくらべて、相手にダメージモーションをとらせやすいというメリットもあるのだ(→P.55)。相手の背後から攻撃を当てれば、クリティカルの可能性があるアクションはかならずクリティカルになるので、敵を攻撃するときは、できるだけ背後にまわりこんでからにするといいだろう。



←敵がザックスのほうを向こうとしても、走ってまわりこみつづければ背後をとれる。



ダメージを受けにくい戦いかたを考えよう

バトルでは、できるだけザックスがダメージを受けないようにして、回復用のアイテムやMPの消費を最小限に抑えたいところ。そのための基本となる戦いかたを、4つ紹介しよう。これらの戦法をひととおりマスターすれば、バトルで苦戦するようなことはほとんどなくなるはずだ。

◎ダメージを受けにくい4つの基本戦法

基本戦法1 敵にダメージモーションをとらせつづけて動きを封じる

多くの敵は、ダメージモーションをとっているあいだは何もできない。そのため、ザックスが『戦う』で休みなく攻撃し、「敵のダメージモーションのあいだにつぎの攻撃を当て、ふたたびダメージモーションをとらせる」ということをつづけていれば、一方的に倒せるのだ。よろめき度(→P.55)が高くダメージモーションをとりにくい敵が相手なら、背後から攻撃してクリティカルを狙うといい。ただし、P.407からのエネミーリストで「攻撃中断：無効」となっている敵には、この戦法は通用しない。そのような相手には、基本戦法2〜4を使って対処しよう。



⬆ほとんど◎ボタンの連打だけでOK。小柄な体格の敵と1対1になったら、まずまちがいなく、この戦法で簡単に倒せる。

基本戦法2 敵の攻撃を走ってかわしその合間に攻撃する

方向キーやアナログパッドによる移動は意外に速く、たいていの攻撃は走るだけでもかわせる。そこで、最初は敵が攻撃してくるのを待ち、その動きをよく見ながら、方向キーやアナログパッドによる移動でかわそう。敵は、1回攻撃してからつぎの攻撃を出すまで少し時間がかかるので(→P.404)、そのあいだにザックスの攻撃を1〜2回当て、敵のつぎの攻撃をまた移動でかわす……というパターンをくり返せばいい。なお、ザックスが攻撃するときに時間をかけすぎると、攻撃のモーション中(=移動ができないあいだ)に敵の攻撃がはじまってしまうので気をつけること。



⬆マテリア『ダッシュ』を装備してダッシュを使えばさらにかわしやすいが、ふつうに走るだけでも十分なケースが多い。

基本戦法3 ▣ボタンで敵の攻撃を回避しつつ攻撃していく

▣ボタンによる回避をメインに使っていくのがこの戦法。ひたすら敵を攻撃しつづけ、敵の攻撃がザックスに当たりそうになったら、その瞬間に▣ボタンを押して回避を行なうのだ。相手の攻撃のモーションと、攻撃がザックスに当たるタイミングを覚えるまではなかなかうまくいかないが、慣れてくれば攻撃を1回も受けることなく、しかも短時間で敵を倒せるようになる。中級者〜上級者向けの戦いかただ。



⬆Gエリミネーターなど、ザックスの攻撃に反応する敵に対しては、攻撃を1発当てたあとすぐに▣ボタンで回避するのが有効。

基本戦法4 △ボタンによる防御で敵の攻撃を受け止めたのち反撃

敵の攻撃をうまくかわす自信がないなら、△ボタンによる防御を使うのがオススメ。敵のほうを向いて△ボタンで防御しつづけ、敵の攻撃を防御姿勢のまま受けたら、すぐにザックスが1〜3回ほど攻撃、敵の攻撃がくる前にふたたび△ボタンで防御……をくり返すという戦法だ。まったくダメージを受けずにすむわけではないが、ごく軽い被害で堅実に敵の攻撃をしのげるのが大きな利点。ただし、△ボタンによる防御が効かない『散布射撃』などを使ってくる敵にはこの戦法は向いていない。また、ザックスが無効化できないステータス変化は、△ボタンで防御しても発生してしまうので要注意だ。



⬅受けるダメージ量をバリア＋マバリア状態でさらに減らすのがオススメ。

■ボタンによる回避でモーションを中断してスキを小さく

■ボタンによる回避は、ほかのほとんどの行動のモーションを中断できる性質を持つ(→P.55)。この性質を下記のように利用すれば、ザックスのスキをある程度小さくすることが可能だ。

●魔法などのモーションを中断する

魔法や技、アイテムなどを使ったときは、そのモーションが終わるまでのあいだ、ザックスは自由に動けない。アクションが効果を発揮したあともモーションはつづくので、そのぶんのスキが生まれてしまうわけだ。しかし、効果を発揮した直後に■ボタンを押せば、モーションの残りを省略して回避を行なえる。モーションが長くスキの大きい『マジカルパンチ』などの技を使った直後や、敵の集団に囲まれた状態で魔法を使った直後に利用するといい。

●ダメージモーションを中断する

ザックスは、ダメージモーションをとっているあいだは身動きできない。そのため、複数の敵から同時に攻撃されたり、連続ヒットする攻撃を食らったりすると避けようがなく、立てつづけにダメージを受けてしまう。しかし、最初にダメージを受けたときに■ボタンを押し、ダメージモーションを中断しつつ回避を行なえば、しばらくは追撃を受けないので、被害を最小限に食い止められる。ただし、ザックスがガまん状態だと、攻撃を受けた瞬間に■ボタンを押しても回避が行なえないので注意(→P.55)。

特別な演出の攻撃にはバリア状態やマバリア状態で対抗

『メイスブーメラン』など、使用中に特別な演出が挿入される攻撃は、方向キーやアナログパッドによる移動、▲ボタンによる防御、■ボタンによる回避のいずれの方法でも対処できない。しかし、敵の攻撃でザックスが受けるダメージ量は、物理攻撃ならバリア状態で、魔法攻撃ならマバリア状態で半減させることが可能。特別な演出が挿入される攻撃を使う敵と戦うときは、ザックスのバリア状態とマバリア状態を維持し、受けるダメージ量を減らそう。



⬆敵のふつうの攻撃をうまくかわせなかった場合に備える意味でも、バリア状態とマバリア状態は役に立つ。

魔法や技はMP／APの消費量よりも効果の強さを重視

魔法や技を使うためのマテリアを装備する場合、消費MP／APが高くてもかまわないので、とにかく強いものや便利なものを選ぶのがオススメ。ふだんは『戦う』で攻撃し、D.M.Wの効果でMP消費0状態やAP消費0状態になったときに魔法や技を連発すれば、MPやAPをいっさい消費せずに、強力な効果の恩恵にあずかれる。なお、HPを消費する『暗黒』やギルを消費する『銭投げ』といった技は、消費量をゼロにできないので、使うときは慎重に。

マテリアとアクセサリの選びかた

装備を選ぶときは、まず、やっかいなステータス変化を無効化できるものを最優先しよう。そのうえで、回復用の魔法や守りを固めるための魔法が使えるマテリアを装備し、残りの欄に攻撃用の魔法が使えるマテリアやレベルを上げたいマテリアを装備しておくといい。下記は、それらを踏まえた装備の一例。物語本編や、それほど難しくないミッションなら、この装備でほぼ問題なく戦っていけるはずだ。難易度の高いミッションに挑みたいときは、右ページの内容を参考にしてほしい。

◎オールラウンドな装備の例

マテリア	ケアルラ	回復用。回復力不足になるまでは『ケアル』で十分だ。HP限界突破の能力を得る前なら、『ケアルガ』はとくに必要ない
	ウォール	バリア＋マバリア状態になるために使う。手に入れる前は『バリア』や『マバリア』で代用
	(自由) / (自由)	攻撃用のマテリアや、成長させておきたいマテリアを装備。耐久力不足を感じるようなら、HPの上がるマテリアをひとつ装備しておくとラクになる
	ヘルブリザガ / ステータス防御	毒、沈黙、グロッキー、ストップ、即死効果を防ぐ。『ヘルブリザガ』の入手前は、かわりに『デス』と『ストップ』を両方装備するなどの方法でおぎなおう
アクセサリ	ブラックベルト / クリスタルの小手 / エイジスの腕輪	毒、沈黙、カーズ、グロッキー効果を無効化し、力と体力を40ずつ、魔力と精神を20ずつアップ。これらを手に入れる前は、星のペンダントやホワイトケープなどを装備しておくのが無難。なお、『ヘルブリザガ』を入手したら、クリスタルの小手やエイジスの腕輪は好きなアクセサリに変えてもかまわない
	(自由)	好きなアクセサリをひとつ装備。『戦う』を強化できるよう、力の上がるものがオススメ

難関ミッションのセオリーを知ろう

難易度が非常に高いミッションでは、途方もなく強い敵ばかりが出現し、ザックスのレベルを上げるだけでは歯が立たない。それまでとはセオリーを変えて、難敵とのバトルを乗り越えていこう。

●マテリア合成でパラメータを上げる

簡単に手に入るアクセサリやマテリアを装備するだけでは、パラメータ不足でバトルが苦しくなってくる。マテリア合成を積極的に行なって修正値の高いマテリアを作り、それらを装備してパラメータを大幅に上げておこう(→P.400〜402)。

●装備の選びかた

手ごわいミッションで利用価値の高いマテリアやアクセサリは下の表のとおり。このなかから、出現する敵や自分が使いたい戦法に合わせて、装備するものを選ぶのがオススメだ。なかでも、リボン、アダマンバングル、インビンシブルは非常に重要なので、下記のミッションで早めに手に入れておきたい。

◉利用価値の高いマテリアとアクセサリ

	名前	用途
マテリア	ウォール	バリア+マバリア状態になる
	クエイク	多数の敵を一度に攻撃する
	マジカルパンチ	HPや体力が非常に高い敵を攻撃する。『ハンマーパンチ』や『すてみパンチ』で代用可
	グラビガ	割合ダメージを無効化できない敵に大ダメージを与える
	ふきとばし	ふきとばし効果を無効化できない敵を一撃で倒す
	デスペル剣	敵の物理無効状態や魔法無効状態などを解除する
	スカイドレイン	周囲の敵からHPを吸収する
	れんぞくま	『グラビガ』や『クエイク』を強化
	SPターボ魔法	『グラビガ』や『クエイク』を強化
アクセサリ	リボン	ステータス変化を無効化する。スーパーリボンや源氏の盾が手に入ったらそれらに変更
	アダマンバングル	HP限界突破の能力を得る。源氏の鎧が手に入ったらそれに変更
	インビンシブル	ダメージ限界突破の能力を得る。源氏の小手が手に入ったらそれに変更
	セーフティビット	即死効果を無効化する。スーパーリボンや源氏の盾が手に入ったらそれらに変更
	ザイドリッツ	力、体力、魔力、精神を100ずつアップ
	守りの指輪	つねにバリア+マバリア状態になる
	ソウルオブサマサ	つねにMP消費0状態になる。源氏の兜が手に入ったらそれに変更
	ねじりハチマキ	つねにがまん状態になる。源氏の鎧が手に入ったらそれに変更

◉重要なアクセサリが早めに手に入るミッション

アクセサリ	早めに手に入るミッション	難易度
リボン	M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ(※1)	436
	M 5-4-6 実験体 百廿四號	384
アダマンバングル	M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6	236
インビンシブル	M 7-4-6 ブレイクスルー	260

※難易度についてはP.194を参照
※1……ボスのガイアモルボルから盗む

●有効な戦いかた

P.83の基本戦法は、難関ミッションでもそのまま有効。ただし、基本戦法1の通用しない敵が増えてくる点には要注意だ。また、敵の数が多い場合、下記の手順ですばやく敵を全滅させるのもいい。ポーションやエーテルなどを大量に消費することになるので、定期的にショップで買い足しておこう。

◉敵をすばやく全滅させる戦法

バトル開始直後に『ウォール』を使い、攻撃を受けてもダメージ量を半減できるようにする

▼

『クエイク』を連発して、地上の敵を全滅させる

▼

『クエイク』が効かない敵を、『マジカルパンチ』『ふきとばし』『グラビガ』などで倒す

▼

バトル後、ポーション、エーテル、ソーマなどを使い、HP、MP、APを満タンまで回復する

●SPのかせぎかた

マテリア合成をくり返したり、『SPターボ』などのマテリアを利用したりしていると、大量のSPを消費してしまう。SP不足におちいらないよう、下記の方法でかせいでおこう。EX・ムーバーやスリースターズを倒してかせぐ場合は、それらの敵を最後に残しつつ、ノーダメージですべての敵を倒して、手に入るSPの量が増えるようにすると効率がいい。ギルに余裕があるなら、「いくつかのマテリアとアイテムを購入→それらを合成してできたマテリアをSP変換」という方法でかせぐのも手だ(→P.402)。

◉SPのかせぎかた

かせぎかた	かせげる量
M 6-6-3 マルコーの男・激戦などでEX・ムーバーを倒す	1体につき 8000〜24000
M 6-6-3 マルコーの男・激戦などで、モグのお守りを装備してEX・ムーバーから『フレア』を盗み、それをSP変換する	1個につき 10540
M 9-5-3 モンスター強大なりなどでスリースターズを倒す	1体につき 20000〜100000



⬆EX・ムーバーとスリースターズは体力と精神が高くダメージを与えづらいが、『マジカルパンチ』などで簡単に倒せる。

ULTIMANIAへの手引き 2

リミット技アルバム

D.M.Wの絵柄がそろうと、ド派手な演出のリミット技が炸裂する(→P.80)。ここでは、リミット技全20種類の演出を一挙に紹介するので、その迫力と美しさを堪能してほしい。



セフィロス

八刀一閃



⬆「本気を出せ！」というセフィロスの声を受け、肩口に剣を構えるザックス。



⬆「これならどうだ！」と叫びながら、敵に向かって跳びかかる。



⬆敵の目の前まできたところで、身体を返しながら剣のスイングを開始。



⬆着地と同時に、目にも止まらぬ7連攻撃を放って敵を切りきざむ。



⬆最後に、剣を大上段に振りかぶりながら大きく跳び上がり……。



⬆「てぁりゃあっ！」と気合いを入れつつ左手一本で剣を振り下ろし、爆発を引き起こす。



アンジール

ハードラッシュ



⬆「ソルジャーの誇りを見せてみろ！」というアンジールの声が響く。



⬆「見逃すなよ！」とそれに応じながら、ザックスが敵に向かって突進。



⬆パンチを主体とした猛烈なラッシュで敵を攻撃後、つぎの敵に飛びかかる。



⬆キックをメインとしたラッシュをくり出したのち、またつぎの敵のもとへ。



⬆身体を光らせながら水平にダイビングし、豪快なダブルパンチ。



⬆着地したあと、剣の柄に手を伸ばしつつ振り返るザックスの視線の先で、大爆発が巻き起こる。



ツォン

エアストライク



⬆走るザックスのもとに、ツォンからの電話が入る。「これまでだな」。



⬆「だから、がんばってるって！」と、不服そうに反論するザックス。



⬆爆音を響かせつつ近づいてくる、神羅のヘリコプターの影。



⬆ヘリコプターが、敵たちをつぎつぎとロックオンしていく。



⬆ロックオンした敵を、機に搭載したバルカン砲で激しく銃撃。

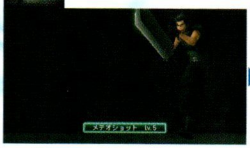


⬆さらに、ミサイルを立てつづけに撃ちこみ、すべての敵をすさまじい爆炎のなかに包みこむ。



クラウド

メテオショット



⬆クラウドのつぶやく声が聞こえる。「これがソルジャーなのか」。



⬆剣を右手でにぎったザックスが、ホップ、ステップ、ジャンプで大きく跳ぶ。



⬆「とっておきをお見舞いしてやる！」と叫びながら、剣を振りまわし……。



⬆空中にとどまったまま、剣にエネルギーをこめて一気に振り下ろす。



⬆隕石に姿を変えたエネルギーが、地上の敵めがけてつぎつぎと落下。



⬆無数の隕石の直撃を受けた地面が、敵を巻きこんで巨大な爆発を起こす。



エアリス

いやしの波動



⬆「がんばって！」というエアリスの声に「おうよ！」と応えるザックス。



⬆花畑で手を合わせて祈りを捧げるザックスのもとに光が舞い降りてくる。



⬆光がザックスの足元まで届くと同時に、あたりがまばゆい光に包まれていく。

INDEX



シスネ

ラッキースター



⬆「ザックスなら勝てる」。シスネの声を受け、剣を真上に高く投げ上げる。



⬆両手で顔をはたいて気合いを入れたあと、足踏みをはじめるザックス。



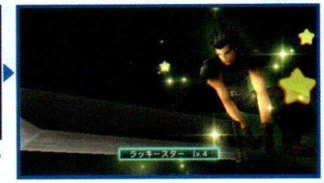
⬆「よーし、燃えてきたぁ！」と叫ぶザックスの上に星が降りそそぐ。



⬆星の光に包まれたザックスが、身体を丸めて回転しながら大きくジャンプ。



⬆最初に投げ上げた剣が落ちてきたところを、空中でキャッチ。



⬆剣を両手でにぎり、振り下ろしながら着地するザックスの周囲で、3つの星が舞う。



ジェネシス

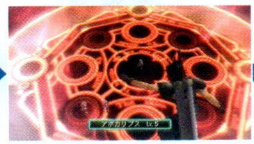
アポカリプス



⬆「ソルジャーの力、解放してみろ！」と、ジェネシスの挑発的な声が響く。



⬆宙に浮かび、「大きなお世話だ！」と叫び返すザックス。



⬆ザックスが眼下をなぎ払うように左腕を動かすと、地表に赤い魔法陣が出現。



⬆宙に浮かんだまま、ザックスは左手の先にエネルギーを宿らせる。



⬆地上を見下ろしながら、光る左腕を一気に振り上げるザックス。



⬆魔法陣から激しく噴き出す紫色の瘴気と、荒れ狂う稲妻が敵を飲みこんでいく。

ALBUM COLUMN 『ハードラッシュ』は途中が省略されることもある

アンジールの絵柄がそろったときに発動するリミット技の『ハードラッシュ』は、最初のラッシュ、2回目のラッシュ、最後のダブルパンチという3段階にわかれている。これらのうち、最初のラッシュと最後のダブルパンチだけでも敵を全滅させるのに十分なら、2回目のラッシュは省略されてしまう。そのため、毎回すべての演出を見られるとはかぎらないのだ。



⬅P.86に掲載した写真のうち、4枚目のこの場面が省略される。



イフリート
地獄の火炎



⬆大地を覆う灰白色の岩盤に、地響きとともにひび割れが走る。



⬆その直後、地面が空に向かって隆起し、マグマの波が空を侵食。



⬆地割れの底では、燃え盛る火炎であたり一面が埋め尽くされている。



⬆その炎のなかから跳び出すように、炎の魔人イフリートが登場。



⬆イフリートは、はるか上空まで飛び上がってから振り返り、地上を見下ろす。



⬆急降下し、衝撃波を発しながら灼熱の世界に降り立つイフリート。



⬆全身に力をためて、身体から激しく炎を噴き上がらせ……。



⬆ついには大爆発を引き起こす。その衝撃で砕け散る周囲の岩。

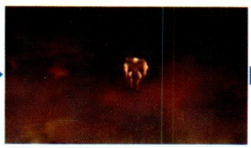
敵の場合はここから



⬆イフリートが、開いていた右手の指をゆっくりとにぎっていく。



⬆怒りをみなぎらせた表情で前方をにらみすえ、ひと声咆哮をあげる。



⬆いったん身を沈めたあと、上空に向かって力強くジャンプ。



⬆急降下しながら、炎を宿らせた右の拳を地面に向かってくり出す。



⬆着地と同時に右のパンチを地面にたたきつけ、周囲を炎で包む。



⬆すさまじい炎のなか、悠然と立ち上がって仁王立ちするイフリート。



⬆つぎの瞬間、紅蓮の炎をまとったイフリートが前方に向かって跳躍する。



⬆やがてイフリートは巨大な火球と化して、地表を水平に飛んでいく。



⬆敵のいる地面の上を、猛烈な勢いで走り抜けていく4列の炎。



⬆激しく燃え上がる火炎が周辺全域を覆い尽くし、すべての敵を焼き払う。



バハムート

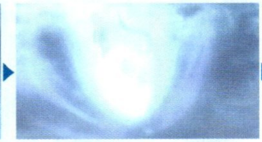
メガフレア



⬆渦巻く雲が空を覆い、そのすき間から、やがてひと筋の光がもれはじめる。



⬆厚い雲を突き抜け、雷光のごとく姿を現したのは竜王バハムート。



⬆バハムートは、きりもみ回転しながら、風を切り裂いて降下していき……。



⬆地表スレスレのところで急停止。その衝撃波で土砂が吹き飛ぶ。



⬆直後、空がガラスのように砕け散る。その向こうから現れる夜空。



⬆砕け散った空の破片が降りそそぐなかで羽ばたくバハムート。



⬆おもむろに咆え声をひとつあげ、周囲に光をまき散らす。



⬆つぎの瞬間、全身から強い閃光を発して、一気に飛翔。

敵の場合はここから



⬆急上昇したバハムートは光をあふれさせつつ、下から雲を突き破る。



⬆さらに高く上昇してから停止。振り返って地上を見下ろす。



⬆力強く翼を広げ、両翼にエネルギーを集めはじめるバハムート。



⬆そののち、集めたエネルギーを口のなかに集中させはじめる。



⬆あまりに膨大なエネルギーのために、やがてバハムートの全身が発光。



⬆暴走しかけるエネルギーを、なおも口に集中させつづける。



⬆臨界までエネルギーをたくわえると、いったん首をそらせて……。



⬆たくわえたエネルギーを、地上めがけて一気に吐き出す。



⬆吐き出されたエネルギーのカタマリは、轟音を立てながら地上に接近。



⬆エネルギーのカタマリが地上に着弾。巻き起こったすさまじい爆発が敵を包む。



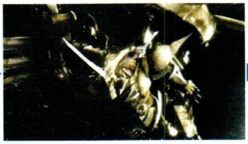


バハムート・烈

エクサフレア



⬆月を背景にした小惑星帯のなかを、金色の影が横切って飛ぶ。



⬆小惑星帯を突き抜け、宇宙空間を飛翔するバハムート・烈。



⬆全身を発光させて速度をさらに上げ、飛行をつづける。



⬆青い惑星の上を通過する、翼を広げたバハムート・烈の影。

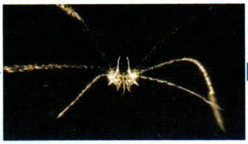
敵の場合はここから



⬆月のダイヤモンドリングを背景に、超高速でバハムート・烈が飛来。



⬆翼を大きく広げながら急停止し、惑星と月を見すえる。



⬆一瞬だけ力をためたのち、光り輝く6つのビットを翼から射出。



⬆6つのビットは光の尾を引きながら、うねるような動きで飛んでいく。



⬆ビットが月を囲むようにして停止し、六角形の力場を形成。



⬆月を中心として、ビットのあいだにさらに力が張りめぐらされていく。



⬆月とビットめがけて、光のブレスを吐き出すバハムート・烈。



⬆吐き出された光のブレスが、ビットに囲まれた月に命中する。



⬆バハムート・烈の両翼の頂点のあいだから、ブレスを受けて輝く月が見える。



⬆月を破壊するかと思われたエネルギーは、惑星に向かってもれ出していく。



⬆ゆっくりとあふれ出ていたエネルギーは、やがて奔流となって噴出。



⬆すさまじいエネルギーの奔流は、惑星の地表目指して突き進み……。



⬆敵の真っただなかを直撃。地面をなかば溶かすようにして赤熱させる。



⬆一瞬の間を置いて、地面から幾筋もの火柱が噴き出し、大爆発が巻き起こる。



オーディン

斬鉄剣



⬆月明かりのなか、愛馬スレイプニルにまたがり地上を見下ろすオーディン。



⬆炎を噴き上げる斬鉄剣を、左の小手からゆっくりと引き抜く。



⬆直後に顔を上げ、威厳に満ちたまなざしで前方を見つめ……。



⬆巨大な月を背景に、激しく燃え盛る斬鉄剣を高々と掲げる。



⬆やがて炎はおさまり、あらわになった刀身が月光に冷たく輝く。



⬆やおら4本の前脚で宙を蹴りながら、いななくスレイプニル。



⬆つぎの瞬間、オーディンがスレイプニルを駆り、一気に跳び出す。



⬆ガレキをまき散らしながら、スレイプニルは垂直に近いガケを疾走。



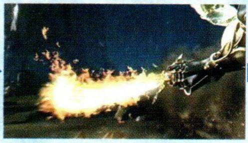
⬆雨のように落ちかかる岩肌の破片のために、激しく土煙が巻き上がる。



⬆その土煙を突き破り、オーディンを乗せたスレイプニルが猛然と姿を現す。



⬆スレイプニルをあやつりながら、馬上で斬鉄剣を構え直すオーディン。

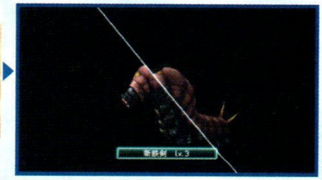


⬆オーディンが右に突き出した斬鉄剣の刃が、ふたたび炎に包まれる。



⬆火を噴く斬鉄剣を逆袈裟に振り抜く。炎のなかを走る刃の軌跡。

⬇すべての敵の身体が斬鉄剣で真っぷたつに切り裂かれて、つぎつぎと消滅していく。



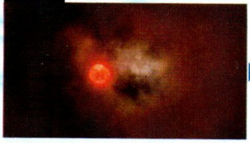
ALBUM COLUMN 敵として現れた召喚獣が使う攻撃の演出は?

イフリート、バハムート、バハムート・烈は、最初は敵として現れ、それぞれ『地獄の火炎』『メガフレア』『エクサフレア』を使う。そのときの演出は、基本的にはP.89〜91のものと同じだが、演出前半の「召喚獣が登場する場面」がはぶかれている。具体的には、P.89〜91で紹介した写真のなかの、**敵の場合はここから** のオビがついたシーン以降が使われるのだ。

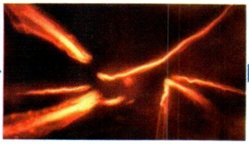


⬅敵の場合、召喚獣が吼えるような場面が最初に挿入される。

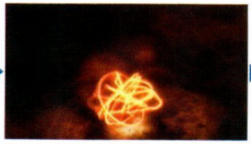
フェニックス
転生の炎



⬆煙のなかを漂いながら落下していく、赤く光るマテリア。



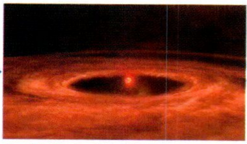
⬆9つの炎が尾を引いて現れ、マテリアのまわりに集まってくる。



⬆炎はマテリアを取り巻くように動き、しだいにマテリアに収束。



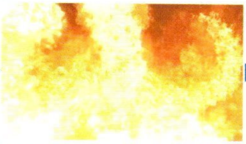
⬆9つの炎を吸収したマテリアから、爆発するような閃光が放たれる。



⬆一瞬ののち、渦を巻く熱雲がマテリアから広がっていく。



⬆熱雲の下で舞い散るように飛び交う、炎をまとった無数の羽根。



⬆それらの羽根を1枚残らず飲みこむように、激しい火炎が吹き上がる。



⬆その直後に火炎のなかから飛び立つ、鳥の形をした炎のカタマリ。



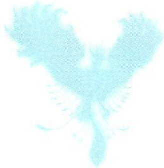
⬆炎のカタマリは火の勢いを強めながら、きりもみ回転しつつ垂直に上昇する。



⬆炎のカタマリが突然爆発し、そのなかからフェニックスが誕生。



⬆地上を見下ろしながら、フェニックスはゆっくりと羽ばたく。





⬆そののち、フェニックスは首をもたげ、甲高い鳴き声をあげる。



⬆同時に、身体をまばゆい光と化し、無数の羽根を散らせるフェニックス。

⬇やがて大気が発火し、燃え盛る火炎のなかにすべての敵が飲みこまれていく。



ALBUM COLUMN 召喚獣の絵柄のリミット技は演出をスキップ可能

召喚獣の絵柄がそろったときに発動するリミット技の演出は、ほとんどがムービーシーン。このムービーシーンの部分(P.89～93で、画面下部にリミット技の名前が表示されていない写真の場面)は、◎ボタンか⊗ボタンを押すことでスキップできる。バトルをスピーディーに進めたいときは、ムービーシーンをスキップし、演出の時間を短縮するといいだろう。



⬅召喚獣以外の絵柄のリミット技は、演出をスキップできない。

チョコボ

チョコボキック




⬆草を踏みしめる音を響かせながら、ザックスが元気よく歩いてくる。


⬆そんなザックスと同じく、チョコボも元気よく歩いてくる。


⬆足並みをそろえてつぎの一歩を踏み出すザックスとチョコボ。


⬆ひとりと一羽は見事にシンクロした動きでジャンプし、足を抱えて宙返り。


⬆ザックスとチョコボが、力を合わせたダブルキックをくり出す。


⬆大気を引き裂く勢いで、ザックスとチョコボが急降下。

⬇地面にチョコボの足跡型の巨大なクレーターができ、敵がぺしゃんこにつぶれる。



サボテンダー

針千本




⬆よく晴れた青空の下に広がる、見渡すかぎり一面の砂地。


⬆そこへ1匹のサボテンダーが顔を出し、小さくあいさつする。


⬆身軽な動きで跳躍し、その場から離れるサボテンダー。


⬆サボテンダーの着地地点に、同じようにザックスが着地する。


⬆踊るサボテンダーと、そのマネをして一緒に踊るザックス。


⬆ザックスとサボテンダーはふたりして、全身から針を発射。

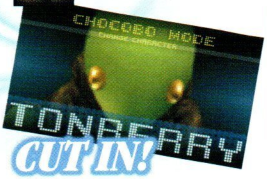
⬇発射された無数の針は敵めがけて飛び、ものすごい勢いでつぎつぎと突き刺さる。





トンベリ

殺意の一撃





⬆夜道に現れたトンベリ。包丁が月明かりにギラリと輝く。



⬆トンベリとハチ合わせたザックスは、拒絶の身振りをしながらあとずさり。



⬆それにかまわず、包丁を手にしたままザックスに駆け寄ろうとするトンベリ。



⬆うろたえたザックスはさらに後退してあたりを見まわし、逃げ道を探す。

⬇飛んでいった包丁は、たまたまそこにいた運の悪い敵に「ぷっす」と突き刺さる。



⬆ところが、トンベリは道端の小石につまずいて転んでしまう。

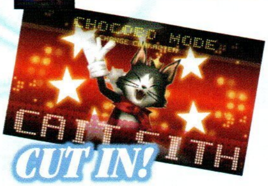


⬆トンベリの手からすっぽ抜け、ザックスの頭上を越えて飛んでいく包丁。



ケット・シー

勇気百倍！





⬆どこからともなく、ケット・シーが飛び跳ねながらやってきて……。



⬆小さな光を振りまきながら、ザックスの近くを飛び跳ねる。



⬆そのまま宙返りやターンをくり返し、楽しげにザックスのまわりを1周。

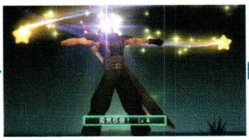


⬆ザックスの正面までくると、両手を打ち合わせてふたつの星を生み出す。

⬇ひょっこり顔を出したケット・シーが、右手を振ってお別れのあいさつをする。



⬆ケット・シーは、からかうように両手でザックスを指差しながら着地。

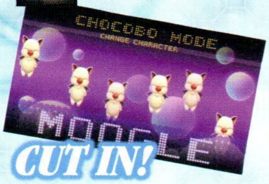


⬆くるくるまわりながら降りてきたふたつの星が、ザックスの身体を光で包む。



モーグリパワー

モーグリ





↑拝むようにして両手を合わせ、誰かに頼みごとをしているザックス。



↑頼んでいる相手はモーグリだった。モーグリは左手の先に光を生み出す。



↑その光に導かれるように、モーグリのもとへ引き寄せられていくマテリア。



↑マテリアはモーグリのまわりを2回転したのち、モーグリの頭上で円形に整列。



↑モーグリが両手をかざすと、整列したマテリアから青い光があふれ出す。



↑輝くマテリアが落ちてくるところを、ザックスが左手でキャッチ。

↓レベルアップしたマテリアを手に、ザックスは大喜びで手を振り、去っていくモーグリを見送る。



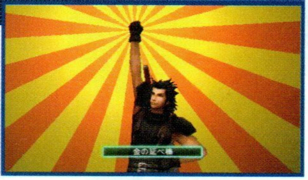
アイテム強奪

マジックポット





↑「くれ」と手を差し出すマジックポットのツボに、逆に手を突っこむザックス。



↑マジックポットから強引に奪い取ったアイテムを、ザックスは誇らしげに高く掲げる。

連続斬

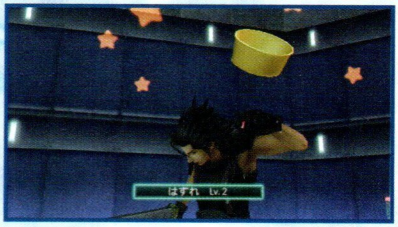
(シルエット)



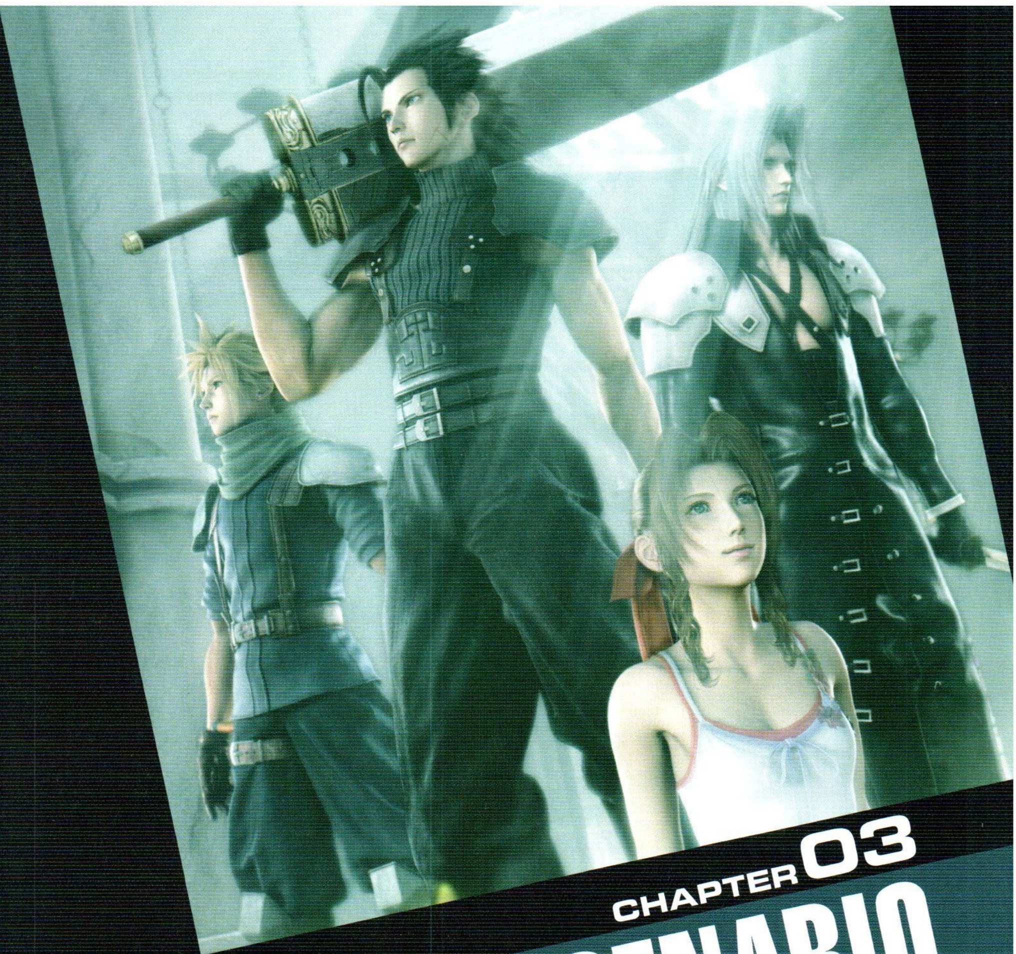
↑「いっくぞ〜、オラオラオラー！」という叫び声とともに、ザックスが敵に何度も斬りつける。

はずれ

(→P.79)



↑空から降ってきた謎のタライや缶などが、ザックスの頭を直撃して星を散らせる。



CHAPTER 03

SCENARIO

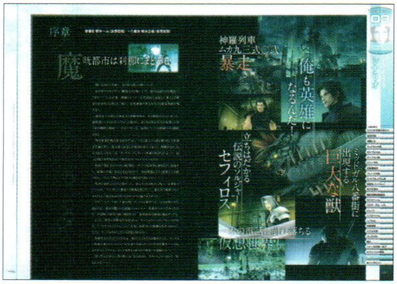
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA



シナリオの章の見かた

ここからは、神羅のソルジャーであるザックスの生きざまを描いた壮大な物語を、全11章にわけて、以下の3つのパートで紹介していく。それぞれのパートをうまく活用しながら、本作の攻略を進めていってほしい。

1 ショートストーリー



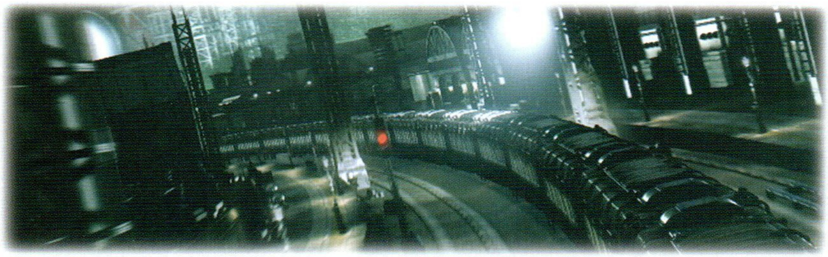
その章内での、ザックスと彼を取り巻く人物たちの物語を描いている。ザックスが歩んだ軌跡を振り返りたいときや、本作の物語をより深く味わいたいときは、このパートに目を通してみるといい。

SCENARIO COLUMN 各章の区切りについて

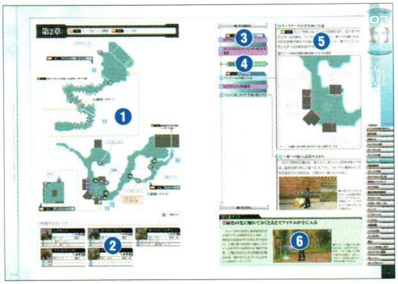
P.100～177では、物語が一段落してセーブを行なうかどうかの選択肢が出るタイミングに合わせて、下記のように物語を11の章にわけている。各章の終了時には、ザックスの残りHPやMP、APが最大値と同じになるほか、不利なステータス変化が解除されるなどの変化が起きるのだ(→P.502)。

◉各章と対応する時期

- 序章……オープニング～仮想空間での訓練が中止されるまで
- 第1章……仮想空間での訓練が中止されたあと～ウータイから帰還するまで
- 第2章……ウータイから帰還したあと～バノーラ村から帰還するまで
- 第3章……バノーラ村から帰還したあと～伍番街プレート内部から転落するまで
- 第4章……伍番街プレート内部から転落したあと～バハムート・烈を倒すまで
- 第5章……バハムート・烈を倒したあと～モデオヘイムから帰還するまで
- 第6章……モデオヘイムから帰還したあと～ジュノンから帰還するまで
- 第7章……ジュノンから帰還したあと～ニブルヘイムへ出発するまで
- 第8章……ニブルヘイムへ出発したあと～セフィロスと戦うまで
- 第9章……セフィロスと戦ったあと～ゴンガガから出発するまで
- 第10章……ゴンガガから出発したあと～エンディングまで



2 シナリオ攻略



物語を進めるさいの詳細な手順を、訪れるマップや、出現するモンスターの情報と併せて掲載している。物語の本筋には関係しない、寄り道要素について知りたいときも、このパートが役立つはずだ。

❶**マップ**……その章でザックスが訪れることのできる場所の詳細マップ。記号の意味は以下のとおり。

- MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園 …そのマップの番号と名前
- ⟷ …マップのつながり。イベントシーンなどでの自動的な移動も含んでいる
- START …その章が開始される地点
- GOAL …その章が終了する地点
- 1 …行動の順番。❸「クリアまでの手順」および❺「解説」にある番号と対応している
- 寄り道Ⓐ …❻「寄り道ガイド」で解説している内容と対応した場所
- ✉ 1-3 …その番号のメールが届く場所
- バルブA …仕掛け
- …宝箱
- …セーブポイント
- …扉
- …エレベーター、ゴンドラ
- …進行不可

❷**出現するモンスター**……ページ内に掲載しているマップに出現するモンスターの情報。表記の意味は以下のとおり。

- HP …そのモンスターのHP
- 弱点 …そのモンスターが弱点とする属性
- 落 …そのモンスターが倒されたときに落とす可能性のあるもの。★マークは、レアの戦利品として落とすことを示す(→P.406)
- 盗 …そのモンスターから盗めるもの。★マークは、レアの戦利品として盗めることを示す(→P.406)

❸**クリアまでの手順**……物語を進めるために行なうべき行動を、チャート形式で表したもの。紫色の部分は、モンスターとのバトルが含まれることを示している。表記の意味は以下のとおり。

- 1 …行動の順番。❶「マップ」および❺「解説」にある番号と対応している
- 入手 …入手できるアイテムやマテリア
- M 1-1-1 …発生するミッションの番号。特定のミッションをクリアすることで発生するミッションなどは省略している
- D.M.W …D.M.Wの変化。追加される絵柄と、感情の高まり(→P.78)でそろいやすくなる絵柄を記載している

❹**寄り道ポイント**……❻「寄り道ガイド」で紹介している行動を行なえるようになる時期を示したもの。Ⓐなどのアルファベットは、❶「マップ」および❻「寄り道ガイド」にあるものと対応している。

❺**解説**……❸「クリアまでの手順」に対応した、詳細な解説。

❻**寄り道ガイド**……物語を楽しむうえで、知っておくと役立つ情報をまとめたもの。Ⓐなどのアルファベットは、❶「マップ」および❹「寄り道ポイント」にあるものと対応している。



3 サブイベント解説



P.178からは、寄り道として存在するイベントのなかで、規模の大きなものをまとめて解説している。本作に盛りこまれた要素をあますことなく体験したければ、このパートにも目を通しておこう。

序章

壱番街 駅ホーム(仮想空間) ~八番街 噴水広場(仮想空間)



魔晄都市は刹那にまどろむ

闇に包まれた大地に、その街は煌々と輝いていた。

星が宿すエネルギー・魔晄の力を吸い上げ、夜さえも退ける大都市ミッドガル——巨大企業・神羅カンパニーが実質的に支配し、果てなき繁栄を約束された眠らない街に、非常事態の発生を告げる緊急無線が飛び交う。

建設途上の街区を疾走する神羅列車が、その緊張の中心にあった。敵性国ウータイの兵士たちに占拠され、あらゆる停止信号を無視して突き進む鋼鉄の暴風——その上空には、追尾をつづける戦闘ヘリの機影がある。

列車奪還作戦の発令を告げられ、ヘリの機上から身を乗り出した若者が不敵に笑う。重火器で武装した集団を制圧するべく、神羅が送りこむ兵力はたったの一名。ザックス・フェア——神羅の科学力によって、超人的能力を引き出された強化兵士"ソルジャー"のひとり。

高速で飛行するヘリから飛び降り、ザックスは列車に事もなげに着地する。銃撃の手荒い出迎えをものともせず、彼は疾風のように屋根の上を駆け抜け、手にした剣ひとつで次々と敵を打ち倒していく。

列車の制圧はまたたく間だった。彼はそのまま指令に従い、壱番街ステーション、ミッドガル八番街へと戦場を移していく。荒れ狂う魔獣ベヒーモスさえも、闘志をみなぎらせるザックスの敵ではなかった。

だが、つづいて現れた敵の姿にザックスは驚愕する。白刃を閃かせて迫るのは、彼が目標とする最強のソルジャー、英雄セフィロスであったのだ。圧倒的力量差の前に剣を折られ、絶体絶命の窮地に陥るザックス。

そこで、唐突に訓練は打ち切られる。すべてはトレーニングルームの中の、ヴァーチャルシステムによって忠実に再現された虚構の世界であった。ただし、そこで示された力には誇張も偽りもない。

訓練中止を決定づけたのは、飛びこんできたある報せだった。ウータイで作戦行動中のソルジャーが大量に失踪したという奇妙な事件——それはやがてミッドガルを、そして世界をも揺るがす動乱へと発展していく。

図らずもその中心に身を置くことになる定めを、若きソルジャーはまだ、知るよしもない……。



神羅列車ムカ九三式〇弐、暴走

俺も英雄になるんだ!

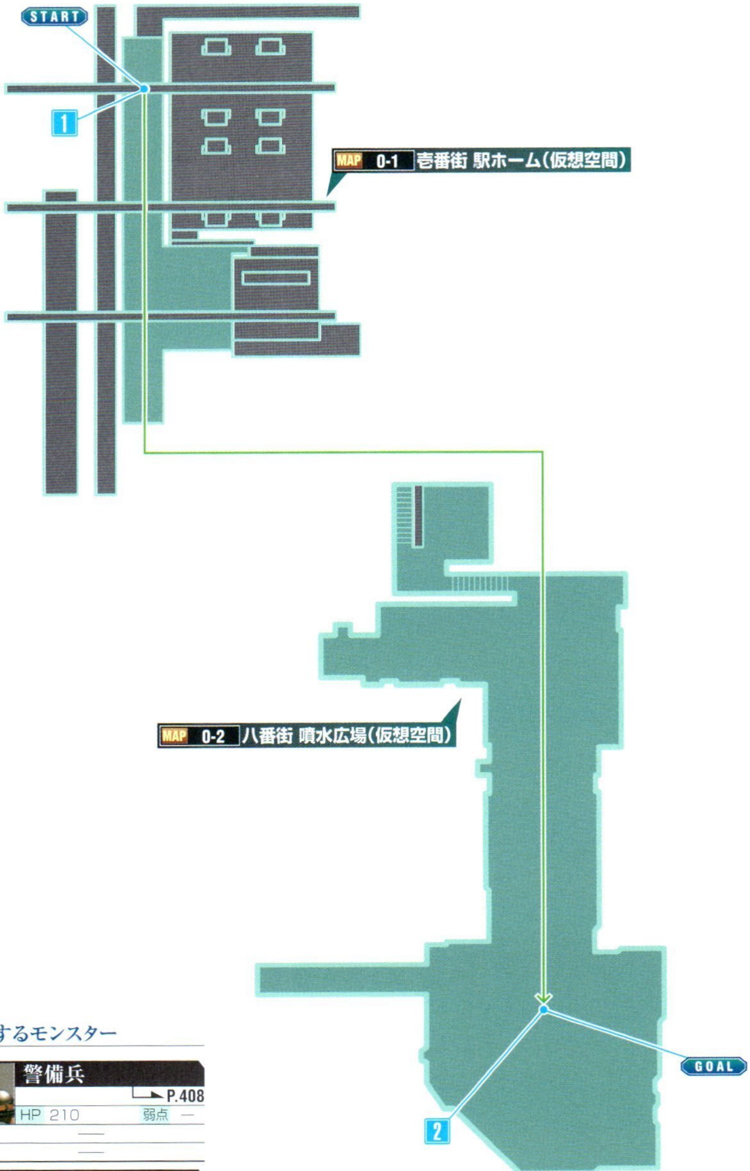
ミッドガル八番街に出現する巨大な獣

立ちはだかる伝説のソルジャーセフィロス

一本の電話に崩れ落ちる仮想世界

序章

MAP 0-1 壱番街 駅ホーム(仮想空間)～MAP 0-2 八番街 噴水広場(仮想空間)



出現するモンスター



警備兵			
			P.408
HP	210	弱点	—
落	—		
盗	—		



ベヒーモス			
			P.462
HP	7870	弱点	—
落	—		
盗	—		

GAME START

MAP 0-1 壱番街 駅ホーム(仮想空間)

1 警備兵×16を倒す

MAP 0-2 八番街 噴水広場(仮想空間)

2 ベヒーモス(→P.462)を倒す

P.107へ

1 魔法や技も活用しながら戦おう

駅に着いてアンジールとの会話が終わると、バトルでの操作方法が画面に表示されたのち、多数の警備兵が襲いかかってくる。『戦う』で攻撃していくだけで簡単に倒せる相手だが、『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』や『回転攻撃』も積極的に使い、コマンドの操作に慣れておくといいだろう。



←警備兵たちをすばやく全滅させたければ、『戦う』よりも『ファイガ』を連発していくのがオススメだ。

2 巨大なモンスターが待ち受ける

警備兵たちを倒したあとは、ベヒーモスとのバトルになる。先ほど戦った警備兵よりも強力な攻撃をくり出してくるので、△ボタンで敵の攻撃を防御してこちらが受けるダメージを減らしたり、□ボタンで敵の攻撃を回避したりしながら戦っていこう。ちなみに、このバトルでベヒーモスから受けるダメージは、こちらの残りHPが減るにつれてだんだん少なくなっていき、最終的にはゼロになるため、ザックスが倒される心配はない。



←敵がくり出す技の名前が画面上部に表示されたら、□ボタンを押すか、敵のほうを向いて△ボタンを押そう。



→敵の背後から『戦う』で攻撃すればかならずクリティカルヒットになり、大ダメージを与えることができる。

SCENARIO COLUMN ザックスのマテリアが別のものに変わる

ベヒーモスとのバトルが終わると、ザックスがそれまで装備していた『ファイガ』などのマテリアは没収され、かわりに『ファイア』『ブリザド』『ケアル』を装備した状態になる。一方、ポーションやエーテル、ソーマといったアイテムは、使わなかったぶんがそのまま残っているのだ。



←警備兵やベヒーモスとのバトルでは、以降の戦いに備えて、ポーションなどのアイテムを使わずに温存しておくのも手。

第1章

タンブリン山〜タンブリン砦〜タンブリン山



果てしなき夢を見て

ザックスは大きな夢を抱いている。

星から魔晄を取り出し、それを安定的に供給することで暮らしを豊かにする大企業・神羅カンパニー。神羅の魔晄発見によってもたらされたエネルギー革命は数十年で世界を激変させ、人々は夜の闇におびえることなく、幸福な生活を送れるようになった。貧困や劣悪な生活環境で命を落としていたはずの、多くの民が救われた——ザックスはそのように認識している。

夢の道筋に神羅があり、だから彼は神羅を選んだ。魔晄炉のひとつがそびえる故郷ゴンガガをあとにして、神羅本社の膝元である大都市ミッドガルへとやってきた。そして神羅の誇る超人的強化兵士ソルジャー候補に志願し、いまや最高位1stをうかがう、ソルジャー・クラス2ndの上位に数えられる戦士にまで成長したのである。

だが、長くつづいたウータイとの戦争を終結させるための作戦に投入されたザックスが目にしたのは、神羅の支配をこばみ祖国の誇りを賭けて戦いを挑んでくる者たちだった。信じたもの、属するものがちがうだけの、同じ兵士たち——己の正しさを巡ってザックスの心は揺れる。

それでも選んだ道を曲げずにいられたのは、"夢"があったからこそだった。いつか英雄と呼ばれたいと願う、少年の抱くような曇りなきあこがれ。何よりザックスには目標となる男たちがいた。すでに英雄の名をほしいままにする伝説的ソルジャー・セフィロスと、友であり戦友であり、兄のような指導者でもあるアンジール——彼らとともにソルジャーとして歩むことを、ザックスは選択してきたのだ。

そう。道は選ばれ、ねじれはじめた運命はもはや変わらない。ザックスはそれに立ち向かい、戦いつづけるよう未来を決定づけられていた。これは、不変の結末へと踏み出された第一歩……。

好きに暴れろ



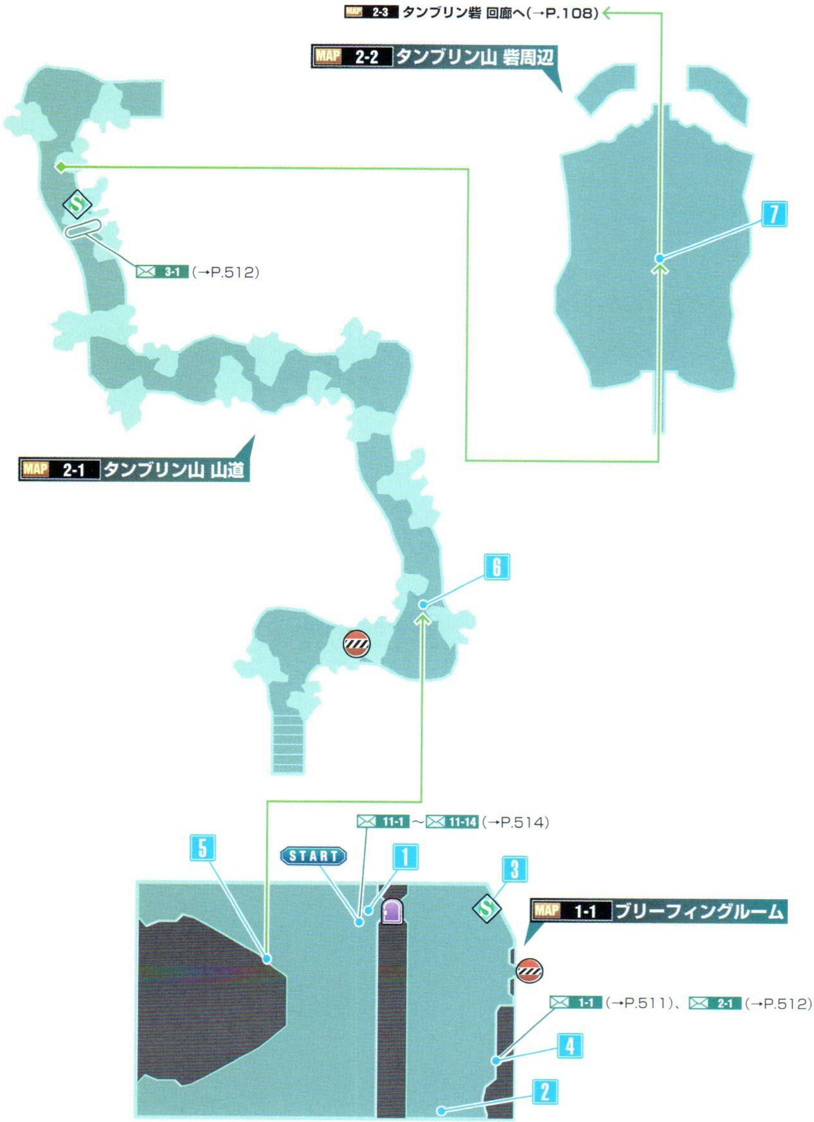
ウータイ戦争を終わらせるために

山中に築かれた難攻不落の砦

対ソルジャー用モンスターとの死闘

炎の魔神イフリート襲来

第1章 MAP 1-1 ブリーフィングルーム～ MAP 2-2 タンブリン山 砦周辺



出現するモンスター



ウータイ 兵卒	P.410
HP 178	弱点 —
落 ポーション	
盗 ポーション	



ウータイ 兵長	P.412
HP 575	弱点 —
落 ポーション、★ハイポーション	
盗 ポーション、★ハイポーション	

P.103より

MAP 1-1 ブリーフィングルーム

1 カンセルに話しかけて「読み終えたぜ!」を選び、メールを読んだことを伝える

2 ミッションボードを調べて個人情報を登録する

M 1-1-1 神羅軍 基本訓練(→P.196)

3 M 1-1-1 神羅軍 基本訓練に参加する

4 支給ポットを調べて支給品を受け取る

入手 ブロンズバングル

5 アンジールに話しかけて「準備OK!」を選び、ウータイへ出発する

MAP 2-1 タンブリン山 山道

6 ウータイ 兵卒×3を倒す

MAP 2-2 タンブリン山 砦周辺

7 ウータイの兵士たちを倒す

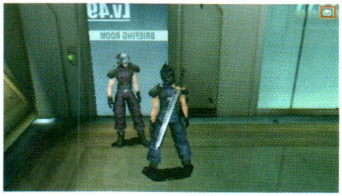
D.M.W アンジール+4(※1)

※1……上記のバトルの直前に変動する

P.109へ

1 メールを読んでバトルなどの基本を学ぼう

ウータイでの任務の話をラザードから聞いたあとは、カンセルがバトルなどの基本に関するチュートリアルメールを送ってくれる。メインメニューを開いて「メール」を選び、「チュートリアル」フォルダのなかのメールにしっかりと目を通しておこう。



←ザックスのもとにメールが届くと、画面の右上にメールアイコンが表示される。

2 3 セーブポイントでミッションに参加

ミッションボードに個人情報を登録すれば、セーブポイントに入ってメインメニューを開くことで、特殊な任務である「ミッション」に参加できるようになる。物語を進めるために参加する必要があるのは M 1-1-1 神羅軍 基本訓練だけだが、ミッションではさまざまなアイテムやマテリアが手に入るため、新しいミッションが発生したら積極的に参加していくといい。

4 支給ポットはこまめに確認しよう

支給ポットには、基本的に物語が一段落してセーブをするかどうかの選択肢が出現するたびに、新たな支給品が補充される。支給品を取り忘れたまま物語を進めて新たな支給品が補充されると、それまで入っていた支給品は取れなくなるので、物語が一段落するごとに支給ポットを調べるクセをつけておきたい。

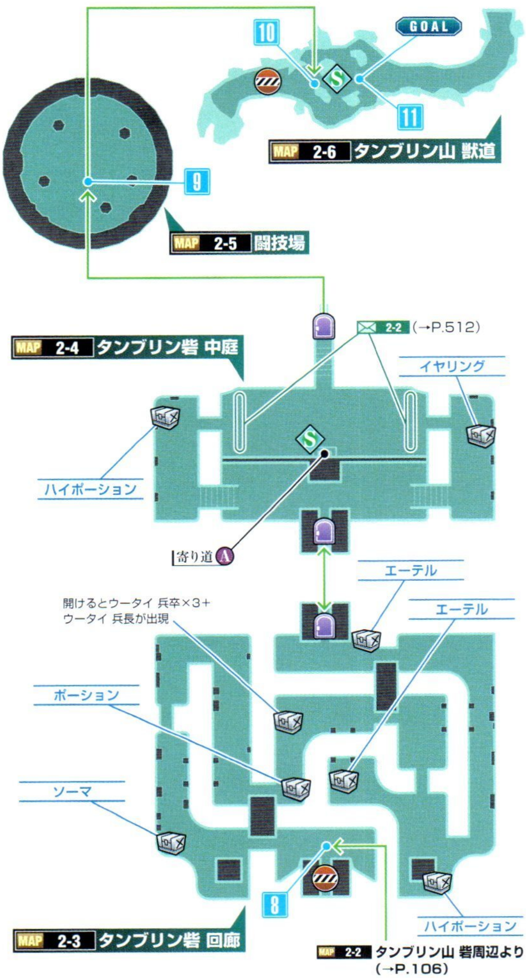
7 塀の上にいる兵士は魔法で倒せ

このバトルは、つぎつぎと出現するウータイ 兵卒とウータイ 兵長を合計で30体倒せば終了する。塀の上にいる敵には『戦う』が届かないが、『ブリザド』などの魔法や『八刀一閃』などのリミット技ならダメージを与えることが可能だ。はじめは塀から離れた位置で広場の敵を倒し、新たな敵が出現しなくなったら、塀の上にいる敵を『ブリザド』などで攻撃していこう。



←『ブリザド』などを装備からはずしていても、広場の敵を全滅させれば塀の上の敵は逃げるため、バトルに勝てなくなることはない。

第1章 MAP 2-3 タンブリン砦 回廊～MAP 2-6 タンブリン山 獣道



出現するモンスター

	名前	参照	HP	弱点	落	盗
	ウータイ 兵卒	P.410	178	―	ポーション	ポーション
	ウータイ 兵長	P.412	575	―	ポーション、★ハイポーション	ポーション、★ハイポーション
	フォールランダ	P.437	482	―	エーテル	エーテル、★ファイア
	円月輪隊 光月	P.413	1055	―	エリクサー	ポーション
	金剛坊ウー	P.439	2900	―	『HPアップ』	ポーション
	金剛坊タイ	P.439	2900	―	『体力アップ』	ポーション
	????	P.416	720	―	ソーマ、★ポーション	ポーション、★エーテル
	イフリート	P.464	6720	氷	『回転攻撃』	ポーション、★力アップ

寄り道ガイド

Ⓐウータイ特殊部隊「円月輪」が登場

MAP 2-4 タンブリン砦 中庭のセーブポイントのそばにある水神の像を調べると、ウータイ特殊部隊「円月輪」の一員である円月輪隊 光月×3とのバトルになる。物語をただ進めるだけなら戦う必要はないが、彼らとザックスの会話を聞きたければ戦ってみるのもいいだろう。



⬅円月輪の隊員はタンブリン砦の中庭だけでなく、のちに発生する 4-3 ウータイ特殊部隊「円月輪」(→P.249)の各ミッションにも登場する。

P.107より

MAP 2-3 **タンブリン砦 回廊**

8 ウータイ 兵卒×2+ウータイ 兵長を倒し、「タンブリン砦 攻略戦」を開始する

寄り道ポイントA

MAP 2-5 **闘技場**

9 金剛坊ウー(→P.439)+金剛坊タイ(→P.439)を倒す

MAP 2-6 **タンブリン山 獣道**

10 ????×3を倒す

D.M.W セフィロス+4(※1)

※1……上記のバトルの直前に変動する

11 「待ってろ、アンジール!」を選んで先へ進んだのち、イフリート(→P.464)を倒す

P.113へ

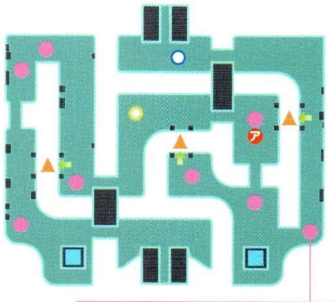
8 回転壁や高台にひそむ敵を見逃さないように

このバトルが終わると「タンブリン砦 攻略戦」がはじまり、画面左上に敵の残存兵力が表示される。★のマークは倒した敵グループの数を、☆のマークはまだ倒していない敵グループの数を示しており、MAP 2-3 タンブリン砦 回廊でバトルに勝つたびに、☆のマークが★に変わっていくのだ。攻略戦が終了した時点での★の数が多いほど、あとでラザードから良いアイテムがもらえるので、できるだけ多くの敵を倒そう。

敵とのバトルが発生する場所

ほとんどの敵はこちらが特定の場所を訪れると現れるが、なかには回転壁や高台を調べなければ出現しない敵もいる(敵の出現場所は下の図を参照)。そうした敵の数は、一度回転壁や高台を調べるまで、残存勢力の欄に☆のマークで表示されない。

◎ MAP 2-3 タンブリン砦 回廊でバトルが発生する場所



●、○……近づくと敵が出現
◎……宝箱を開けると敵が出現
▲……回転壁(左のマップで矢印の方向から調べると敵が出現)
■……高台(いずれかの回転壁を調べたあとで調べると敵が出現)

選択肢で「突撃あるのみ!」を選ぶとバトルになる。「別の道があるはず。」を選んでからアの場所を訪れると、バトルなしでこの場所の敵を倒したことになり、ポーションも手に入る

「タンブリン砦 攻略戦」の終了条件について

「タンブリン砦 攻略戦」を終えるには、○の場所に出現する敵を倒せばいい。この敵を倒した時点で、残存兵力の欄に☆のマークが残っている場合は攻略戦を続行するかどうかを選ぶことになり、☆のマークがない場合はそのまま攻略戦が終了する。回転壁や高台を調べておらず、☆のマークがひとつしかない状態で○の場所の敵を倒すと、敵を全滅させていないにもかかわらず攻略戦が終了してしまうので要注意。

10 ラザードから攻略戦の報酬がもらえる

MAP 2-6 タンブリン山 獣道では「タンブリン砦 攻略戦」で倒した敵グループの数(★マークの数)に応じて、ラザードが下の表のアイテムをくれる。炎の腕輪は手順 11 のイフリート戦でとても役立つので、もらった場合はすぐに装備しておこう。

◎ラザードからもらえるアイテム

★の数	もらえるアイテム
16個	炎の腕輪
14～15個	フェニックスの尾
11～13個	防弾チョッキ
10個以下	エリクサー

第2章　バノーラ村～村はずれの工場～バノーラ村



分かたれた世界

神羅に反旗をひるがえし行方をくらましたソルジャー・クラス1st、ジェネシスの手がかりを求めて、ザックスはタークスのメンバー・ツォンとともにジェネシスの故郷へと派遣される。

その農村――バノーラ村は、ウータイで失踪したままのアンジールが生まれ育った地でもあった。自身のコピー兵士や強奪した神羅の兵器によって反抗勢力を組織する危険分子ジェネシスと、尊敬できる友であるアンジールが、想像していた以上に古く強い縁に結ばれていたのだと知り、ザックスはとまどいを隠せない。

一見のどかな、しかしあまりにも静かすぎる村の調査を進めるうち、さらなる動揺が彼を襲う。ジェネシス・コピーと最新式兵器に制圧された村には、命ある住人はほとんど残っていなかったのだ。己の両親さえも手にかけたジェネシスの非道にザックスは激しい憤りを覚える。そして思う。アンジールが、このような行ないに荷担するはずがないと。

だが、ジェネシスとの邂逅とアンジールとの再会の果てに、ザックスは村の唯一の生き残りであったアンジールの母が物言わぬ姿となっているのを発見した。遺体のかたわらにたたずむアンジールに、ザックスの心は揺れる。彼は本当に変わってしまったのか……？　ふたりが属する世界は、相容れぬ両極へと分かたれてしまったのか――？

追い打ちをかけるように、神羅上層部は冷徹な指令を下す。元ソルジャーたちの起こした不祥事を隠蔽するため、村は徹底的に空爆され、跡形もなく焼き払われた。

炎に飲まれ消し炭と化していく特産品のリンゴ――バノーラ・ホワイトを見つめるザックスの胸に去来するのは怒りか、それともこの正義なき戦いに関わってしまった悲しみなのか。

ザックスはすでに、運命のツタに両足を捕らえられている。まだその全貌を現そうとはしない悲劇の連鎖に――。



総務部調査課、通称"タークス"



天空の暴君
バハムート
強襲

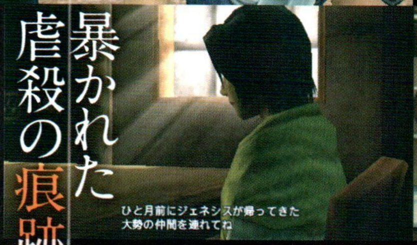




誇りも夢もなくしてしまった



暴かれた虐殺の痕跡



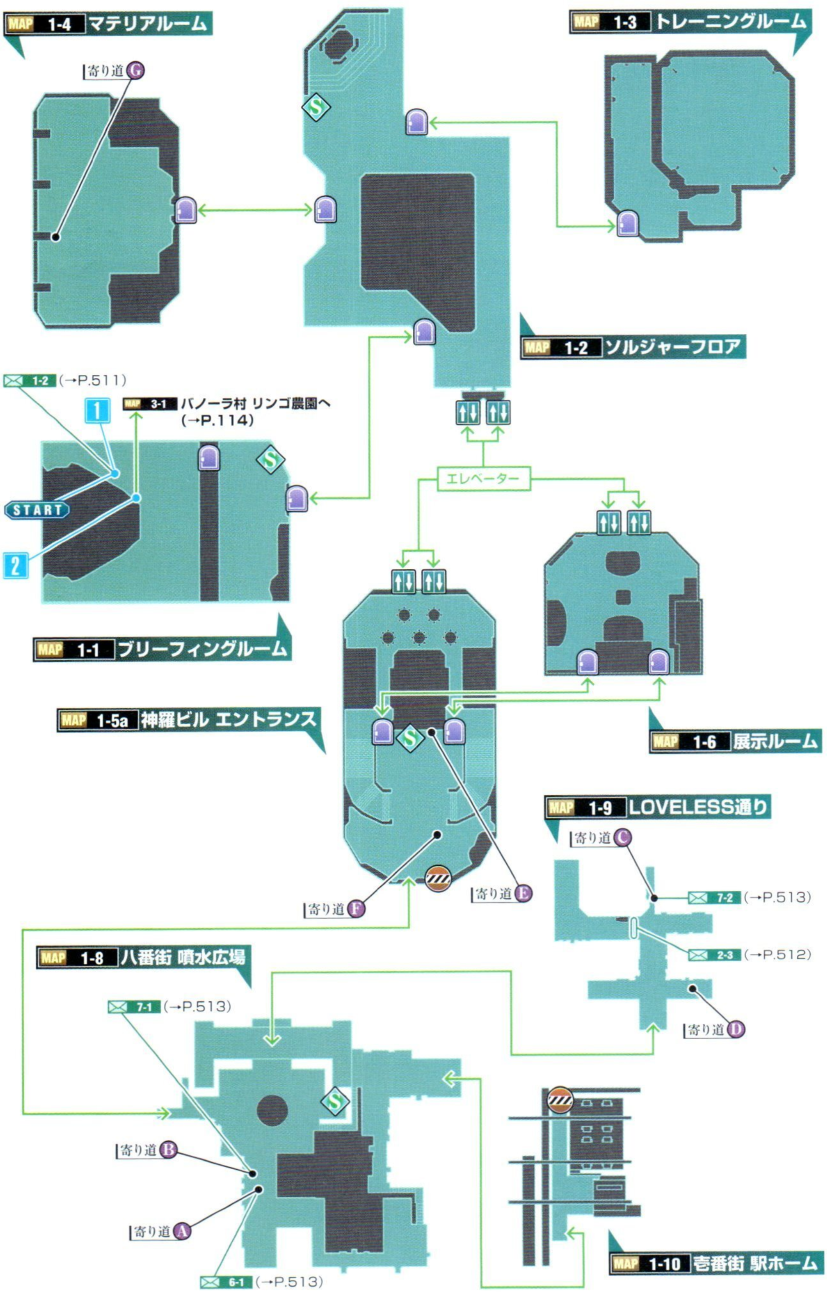


黒き片翼は
堕ちたる者の
烙印か……





第2章 MAP 1-1 ブリーフィングルーム





P.109より

MAP 1-1 ブリーフィングルーム

1 ラザードから任務の話を聞く

D.M.W ツォンが追加

M 4-1-1 ウータイ兵 発見(→P.243)
M 5-1-1 実験体 百壱號(→P.259)
M 6-1-1 閉山した炭鉱のアイテム(→P.267)
M 8-1-1 再戦！ イフリート(→P.305)

寄り道ポイントⒶ～Ⓖ

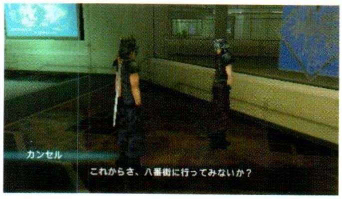
MAP 1-1 ブリーフィングルーム

2 ツォンに話しかけて「準備OK！」を選び、バノーラ村へ出発する

P.115へ

2 神羅ビルやミッドガル八番街を歩きまわってみよう

ツォンに出発の準備ができたことを伝えると、バノーラ村での任務がはじまる。しかし、手順1を終えたあとは神羅ビルやミッドガル市街を自由に歩きまわれるので、先にそれらの場所を見てまわるのもいいだろう(くわしくは下の「寄り道ガイド」を参照)。また、MAP 1-1 ブリーフィングルームの支給ポットに入っている『サンダー』を忘れずに入手しておきたい。



←ブリーフィングルームから外に出ると、カンセルがザックスをミッドガル八番街まで連れていってくれる。

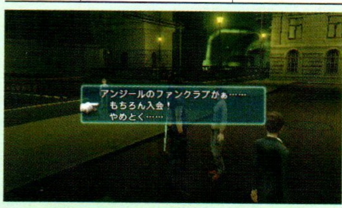
寄り道ガイド

Ⓐ～Ⓒ3種類のファンクラブに入れる

Ⓐ～Ⓒの場所にいる○○ファンに話しかけて「もちろん入会！」(または「入会してみる！」)を選ぶと、話しかけた人物に応じたファンクラブに入れる。ファンクラブに入会すると、アンジールやジェネシスに関する秘密の情報などが書かれたメールが届くようになるのだ。ちなみに、ファンクラブはいくつでも掛け持ちできる。

◎○○ファンの居場所と入会できるファンクラブ

居場所	ファンの名前	入会できるファンクラブ
Ⓐ	アンジールファン	アンジールファンクラブ『森林の会』
Ⓑ	ジェネシスファン	ジェネシスファンクラブ『赤い革コート』
Ⓒ	ジェネシスファン	ジェネシスファンクラブ『勉強班』



←各ファンクラブに入会すると、直後にメールが1通届く。これらのメールは、バノーラ村へ出発すると受信できなくなるので注意。

Ⓓ神羅兵との合同訓練に挑戦

Ⓓの場所には神羅第18小隊の隊長がいて、彼と話すと M 1-2-1 兵士の挑戦が発生する。このミッションをはじめとする 1-2 治安維持部隊(→P.197)の全ミッションをクリアしてからもう一度隊長と話せば、月刊 職人というアイテムが手に入るのだ。月刊 職人は現時点ではとくに使い道がないが、のちにサブイベント『続・花売りワゴン作成』(→P.180)を発生させるために必要となる。



←隊長は、一度話をしてマップを切りかえるといなくなるが、M 1-2-6 兵士の最終兵器をクリアすれば、またⒹの場所に現れる。

Ⓔ～Ⓕエントランスでできること

物語を進めていて何をしたらいいか迷ったら、Ⓔの場所の向かって左側にいる受付の女性に話しかけて「俺のスケジュールについて。」を選ぼう。すると、ザックスがつぎにやるべきことを教えてもらえる。そのほか、Ⓕの場所の社員がくばっているポーションを飲めば下記の効果が得られるので、難しいミッションに参加するときなどに利用するといい。

◎ポーションを飲んだときの効果

- リレイズ状態になる
- 物語が一段落したときと同様の状態になる(→P.502)

※ポーションは何回でも無料で飲める

Ⓖ魔晄石からマテリアを生成

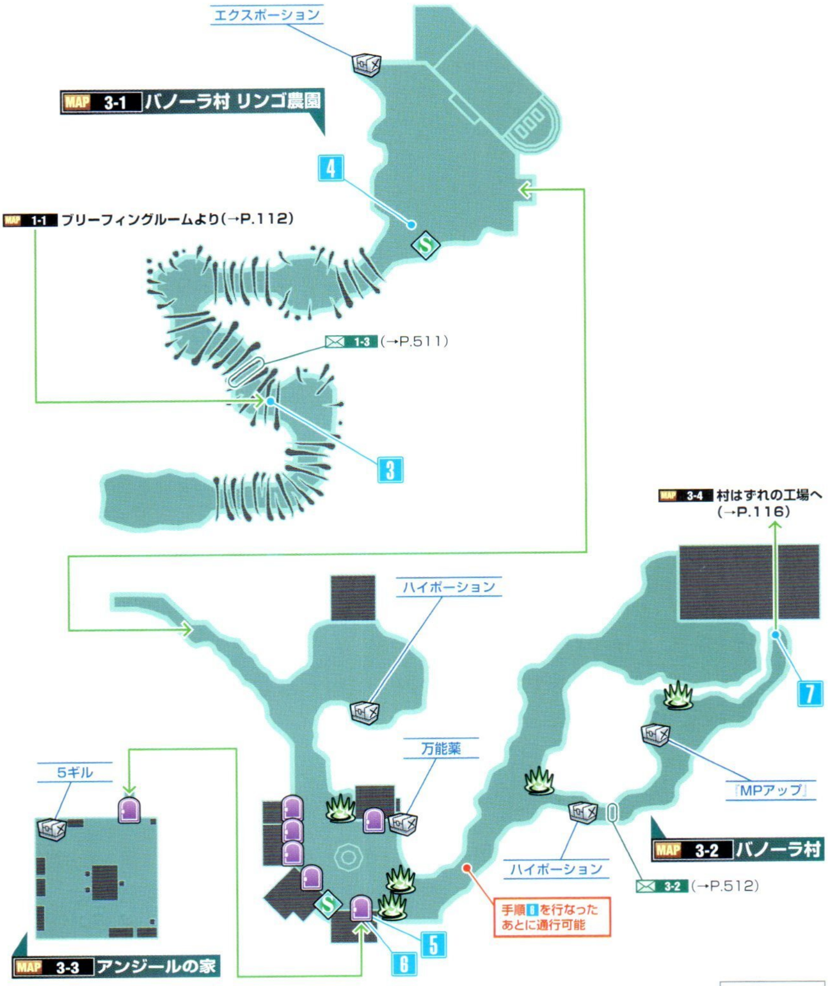
Ⓖの場所にいる研究員に話しかけると、M 8-2-1 精神の魔晄石が発生する。このミッションをはじめとした 8-2 魔晄石を求めて(→P.308)のミッションのクリア時などに手に入る○○の魔晄石を研究員に渡せば、下の表のマテリアを作ってもらえるのだ。

◎魔晄石から生成できるマテリア

魔晄石の名前	マテリアの名前
精神の魔晄石	エスナ
体力の魔晄石	ポイズン
魔力の魔晄石	サイレス
HPの魔晄石	サイレス剣
力の魔晄石	グラビデ
運の魔晄石	リジェネ

※各マテリアは1回しか生成できない

第2章 MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園～MAP 3-2 バノーラ村



出現するモンスター



Gアサシン	P.416		
HP	720	弱点	―
落	ソーマ、★ポーション		
盗	ポーション、★エーテル		



ガードハウンド	P.435		
HP	491	弱点	―
落	ポーション、★エーテル		
盗	ポーション、★エーテル		



ガードスパイダー	P.465		
HP	7225	弱点	雷
落	『パワーアタック』		
盗	ポーション、★防弾チョッキ		



ブラッドテイスト	P.436		
HP	914	弱点	―
落	万能薬		
盗	万能薬		



ヘリガンナー	P.426		
HP	1850	弱点	雷
落	―		
盗	―		



P.113より

MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園

3 Gアサシン×2を倒す

4 ガードスパイダー(→P.465)を倒す

寄り道ポイントH

MAP 3-4 バノーラ村

5 アンジールの家に入る

6 Gアサシン×3を倒す

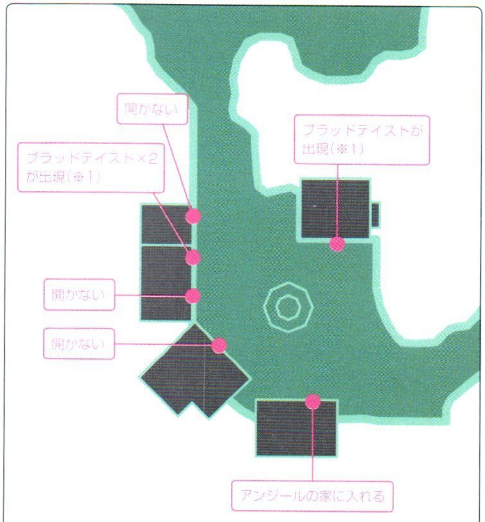
7 ツォンに話しかけて工場に侵入する

P.117へ

5 モンスターのひそむ扉に注意

MAP 3-2 バノーラ村にはいくつかの民家があり、訪れるべきアンジールの家は、マップの全体図で見て一番下の位置にある。ほかの民家の扉は下の図のように開かないか、調べたとたんにモンスターが出現するので気をつけよう。

◎バノーラ村の民家の扉を調べたときの反応



※1……一度調べるか手順6を行なったあとは開かなくなる

7 工場への侵入は崖の上から

バノーラ村の工場には、崖の上にいるツォンと話せば侵入できる。崖をのぼらずに工場へ近づいても、ツォンから連絡が入って引き返すことになるため、正面から工場には入れない。



←工場のすぐそばにあるふたつの宝箱を開けることができるのは、手順10(→P.117)を行なって工場から外へ出た直後のみ。

寄り道ガイド

H緑色の光に触れておくとあとでアイテムが手に入る

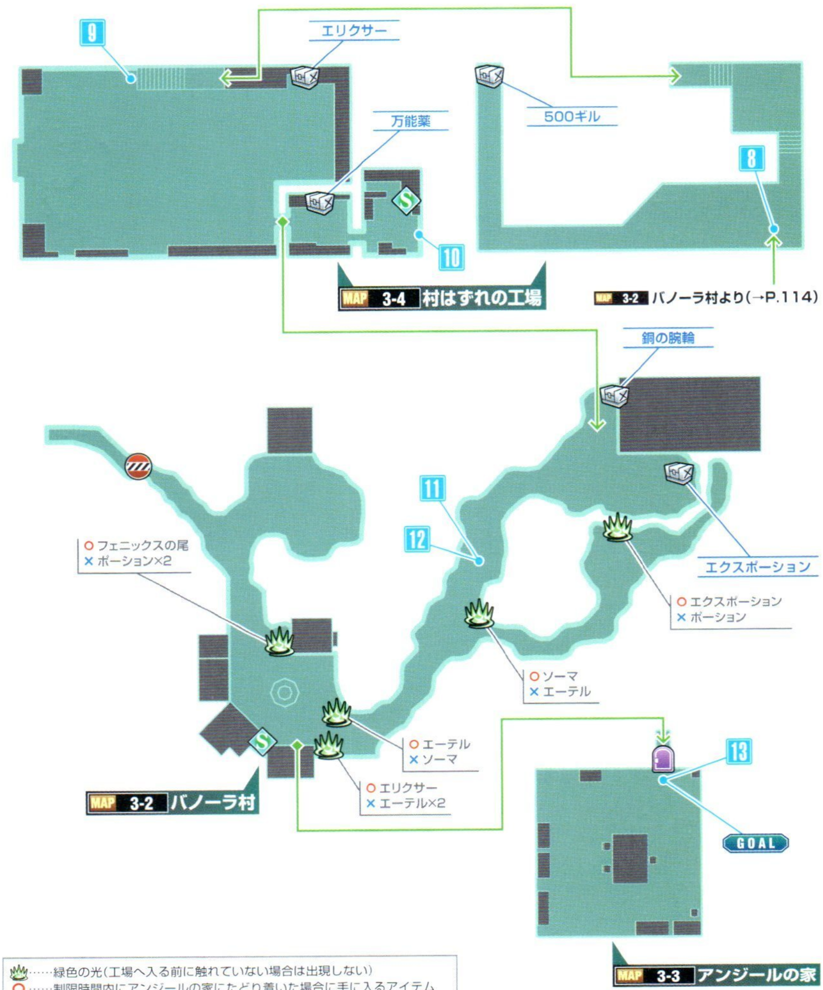
バノーラ村の各所にある緑色の光にはアイテムが隠されているが、工場を訪れる前はそれらを入手できない。工場に侵入する前(=崖の上でツォンと話す前)に緑色の光に触れておき、工場から出たときに再度光に触れれば、隠されていたアイテムが手に入るのだ(→P.117)。



←アイテムが隠された緑色の光は、全部で5ヵ所にある。ツォンと話して工場へ侵入する前に、左ページのマップを見ながらすべての光に触れておこう。

第2章

MAP 3-4 村はずれの工場～ MAP 3-3 アンジールの家



……緑色の光(工場へ入る前に触れていない場合は出現しない)
○……制限時間内にアンジールの家にたどり着いた場合に手に入るアイテム
×……時間切れで自動的にアンジールの家へ移動した場合に手に入るアイテム

•出現するモンスター



Gアサシン			
			P.416
HP	720	弱点	—
落	ソーマ、★ポーション		
盗	ポーション、★エーテル		



ヘリガンナー			
			P.426
HP	1850	弱点	雷
落	—		
盗	—		



ブラッドテイスト			
			P.436
HP	914	弱点	—
落	万能薬		
盗	万能薬		



バハムート			
			P.467
HP	8740	弱点	—
落	フォースブレス		
盗	ポーション、★ハイポーション		

P.115より

MAP 3-4 村はずれの工場

8 Gアサシン×3を倒す

9 Gアサシン×7+ヘリガンナーを倒す

10 工場 2階でジェネシスと会う

MAP 3-2 バノーラ村

11 飛んでくる砲弾に立ち向かう

12 アンジールの家に向かう

入手 (右記参照)

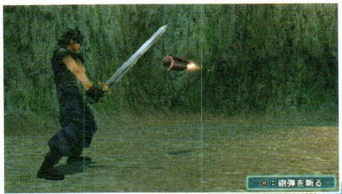
MAP 3-3 アンジールの家

13 家のなかの様子をうかがったのち、外でバハムート(→P.467)を倒す

P.121へ

11 タイミングよくボタンを押して砲弾を斬る

工場から外に出てしばらく進むと、合計10発の砲弾がザックスに向かって1発ずつ飛んでくる。砲弾がザックスのそばまできたときにタイミングよく◉ボタンを押し、砲弾を斬って破壊していこう。砲弾を斬れるタイミングになると、信管の音が鳴って砲弾が赤く変色するが、そうした音や色を確認してから◉ボタンを押しても間に合わないことが多い。下の写真のように、砲弾と剣の距離や、砲弾の影の位置を見て◉ボタンを押すといいだろう。砲弾を斬るのに失敗すると、手順12でアンジールの家へ向かうときの制限時間が短くなるなどのペナルティがあるので、できるだけたくさんの砲弾を破壊しておきたい。



⬅1～9発目の砲弾は、砲弾の先端が剣先の真下にきた瞬間に◉ボタンを押そう。



➡10発目の砲弾に関しては、砲弾の影がこの位置にきたときに◉ボタンを押せばOKだ。

12 アンジールの家には制限時間内にたどり着こう

砲弾斬りのあとは、斬った砲弾の数に応じた制限時間内(下の表を参照)にアンジールの家へ向かうことになる。工場へ入る前に緑色の光(→P.115)に触れている場合は、道中でそれらに再度触れておけば、アンジールの家に着いたときにさまざまなアイテムを入手することが可能だ。なお、制限時間を過ぎるとザックスが自動的にアンジールの家へ移動するが、制限時間内に到着すれば下記のようなメリットがある。

◉ 斬った砲弾の数と制限時間の対応

斬った数	制限時間	斬った数	制限時間
0発	20秒	6発	35秒
1発	22秒	7発	40秒
2発	24秒	8発	45秒
3発	26秒	9発	50秒
4発	28秒	10発	60秒
5発	30秒		

◉ 制限時間内にアンジールの家に着いたときのメリット

- 斬った砲弾の数に応じたギルがもらえる(下記参照)
- 緑色の光から手に入るアイテムの質が良くなる(左ページを参照)

◉ アンジールの家に着いたときにもらえるギル

砲弾斬りで斬った砲弾の数×100ギル

※10発すべての砲弾を斬っていた場合は、パーフェクトボーナスとしてさらに500ギルがもらえる

第3章　神羅ビル～ミッドガル市街～伍番魔晄炉～プレート内部



翼が人にもたらすもの

ザックスは、その夢への階段をのぼる。望みを叶えるために通過すべき場所――ソルジャー・クラス1stに、彼はついに抜擢された。神羅という組織に、セフィロスのような英雄になる資格があると認められたのだ。

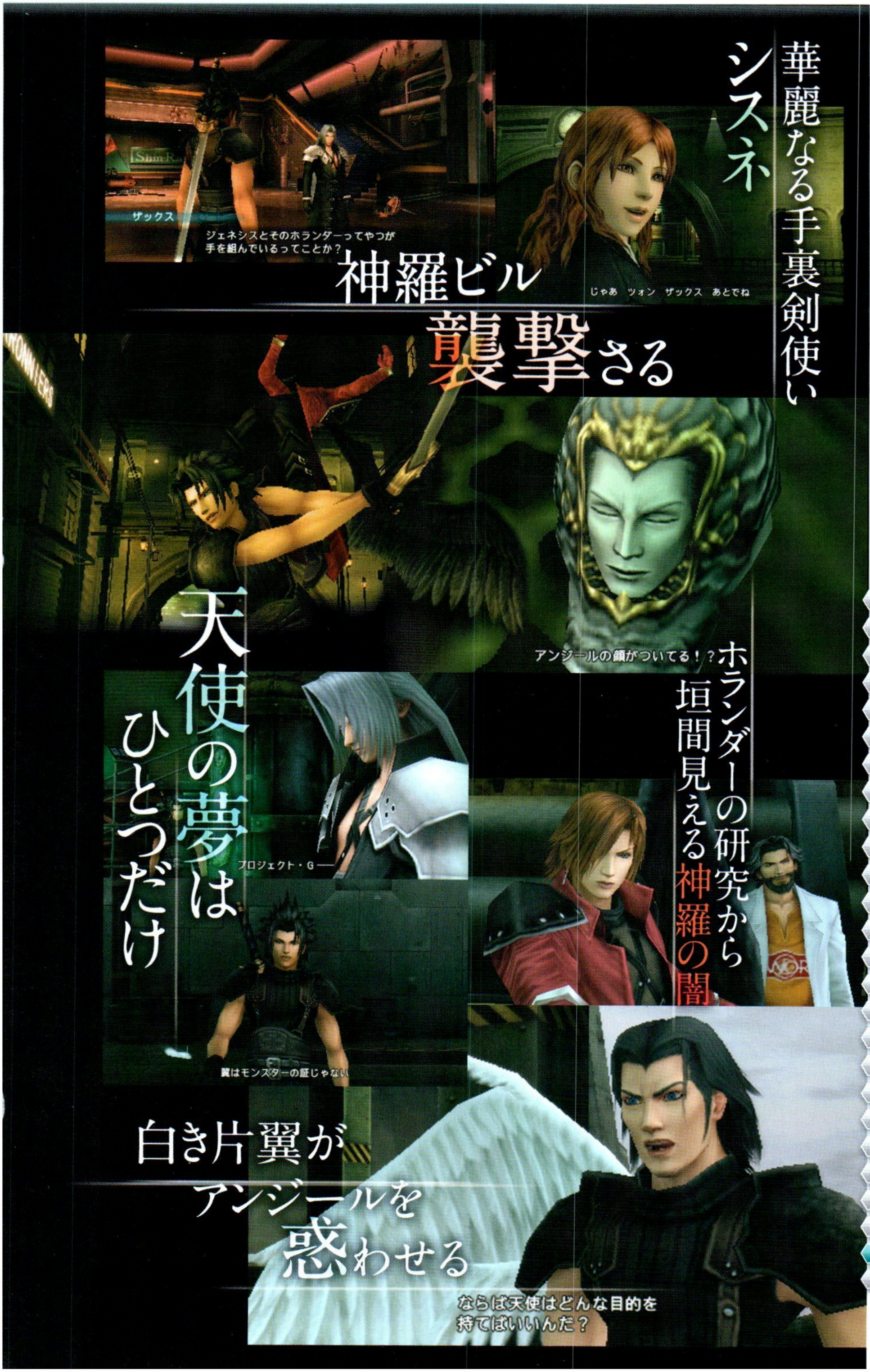
しかしザックスに喜びはない。ジェネシスによって大量のソルジャーが連れ去られ、神羅に人材が不足していることも、この昇進には少なからず影響しているだろう。そして何より、1stとなれるよう導いてくれたアンジールがそばにおらず、神羅を去ったその真意をいまだ計りかねているという現状が彼を憂鬱にさせる。

そんな折り、元神羅の科学者ホランダーの協力を受けて勢力を増大させたジェネシス軍は、ミッドガルと神羅本社ビルに攻勢をかける。混迷の最中(さなか)、反攻の中核となったふたりのソルジャー・クラス1st――ザックスとセフィロスは、協力し合うことで少しずつ信頼を築いていく。孤高の英雄セフィロスが、その秘した心の内をのぞかせるほどに……。

定められた未来の皮肉を、より強いコントラストで照らし出すかのように。

市街地の攻防における、タークスの女性メンバー・シスネとの出会いを経て、ザックスは伍番魔晄炉へと突入する。そこで彼が目にしたのは、ホランダーの手による狂気の研究の産物であった。ジェネシス・コピーたちと同じく、細胞情報の伝達能力によって産み出されたモンスター――その異形の姿に張りついた顔は紛うことなく、アンジールのものであったのだ。

ホランダーを追うザックスの前に立ちはだかる、白き片翼を生やしたアンジール。自分はモンスターになったのだと嘆き、彼はザックスをプレートから落とす。足元に開いた奈落は暗示する。ソルジャーの超人的肉体に隠された底なしの闇を……。



華麗なる手裏剣使い シスネ

神羅ビル襲撃さる

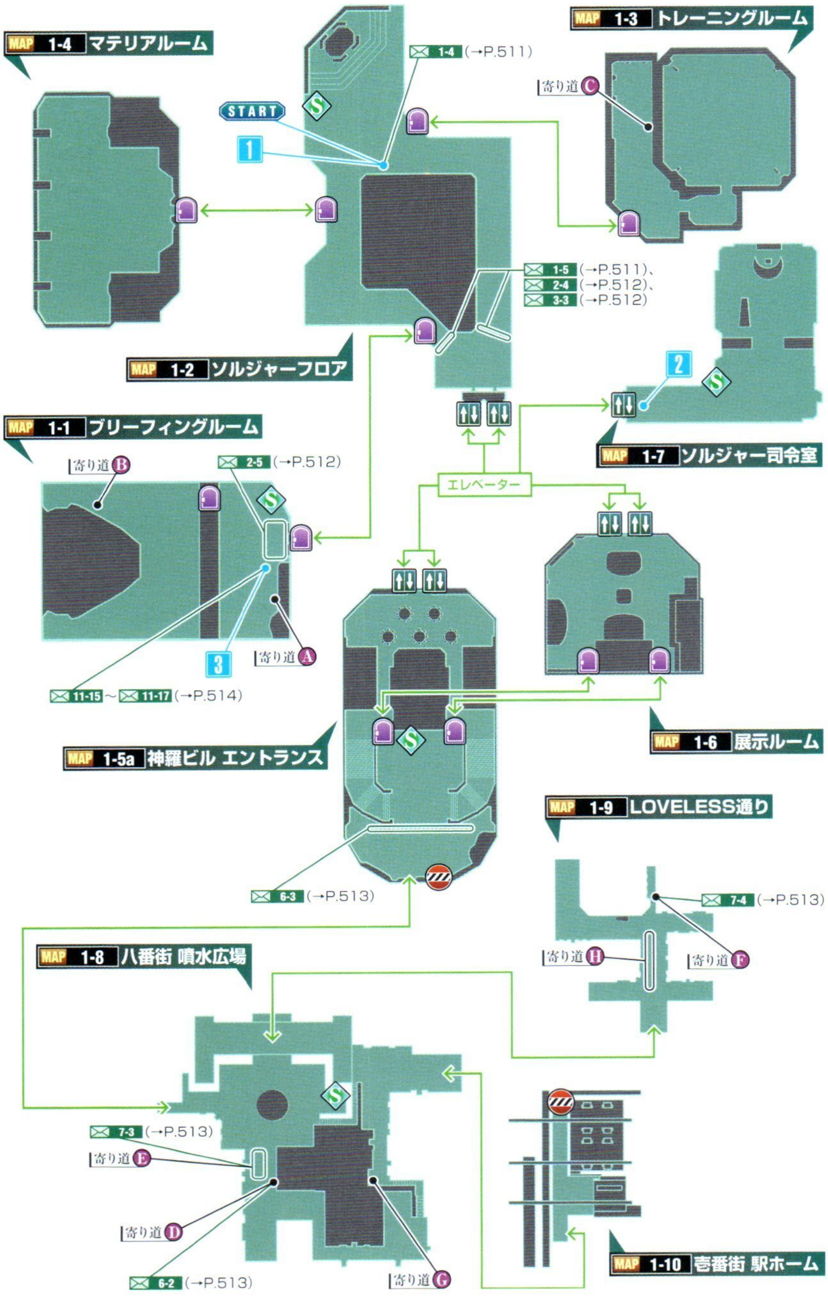
ホランダーの研究から垣間見える神羅の闇

天使の夢はひとつだけ

白き片翼がアンジールを惑わせる

INDEX

第3章 MAP 1-2 ソルジャーフロア～ MAP 1-1 ブリーフィングルーム



P.117より

MAP 1-2 ソルジャーフロア

1 セフィロスから呼び出しを受ける

- M 3-1-1 海岸の敵を討て！(→P.227)
- M 5-1-2 実験体 百弐號(→P.259)
- M 8-1-3 激突！ ジェネシス軍(→P.306)

寄り道ポイントA～H

MAP 1-7 ソルジャー司令室

2 ラザードから1st昇格の話を聞く

MAP 1-1 ブリーフィングルーム

3 扉に近づいて「もう大丈夫！」を選び、研究員にマテリア合成の仕組みがわかったことを伝える

入手 『ファイア』『ブリザド』

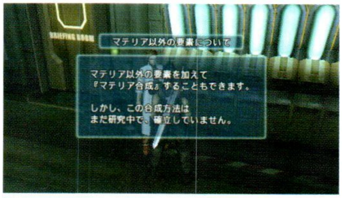
P.123へ

2 3 ザックスがソルジャー・クラス1stに昇格する

MAP 1-7 ソルジャー司令室を訪れてラザードの話を聞くと、ザックスがソルジャー・クラス1stに昇格し、下記のようなさまざまな変化が起きる。マテリア合成をうまく使いこなせばザックスをどんどん強化できるので、MAP 1-1 ブリーフィングルームで研究員の話をよく聞いて仕組みを理解しておこう。

◎ソルジャー・クラス1stになったことによる変化

- ザックスの服装が変わる
- 装備できるマテリアの最大数が6個になる
- マテリア合成(→P.356)を行なえるようになる
- マテリアをSPに変換できるようになる(→P.355)



←研究員が話す「マテリア以外の要素を加えたマテリア合成」を行なうには、M 7-2-1 破壊計画(→P.289)をクリアすればいい。

寄り道ガイド

A～Bブリーフィングルームにいくつかの変化が

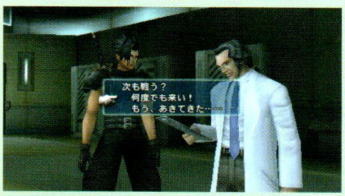
支給ポットには、新たな支給品の星のペンダントが入っている。また、Bの場所でソルジャー3rd Lv.1と話すと、M 7-1-1 積荷回収任務が発生するのだ。これを含む 7-1 回収任務(→P.286)の全ミッションをクリアして再度彼と話せば、サブイベント『続・花売りワゴン作成』(→P.180)で使うプレミアムタイヤが手に入る。

C宝条の仮想データと戦ってみよう

MAP 1-3 トレーニングルームで宝条に話しかけて「ソルジャーの実力を見せてやる！」を選ぶと、宝条の仮想データとのバトルが行なえる。バトルは右の表のように全部で4回あり、仮想データに倒されると通常のバトルと同様にゲームオーバーになるので、事前にセーブをしてから挑戦しよう。なお、神羅ビルに侵入者が現れたあとは(→P.123)、宝条の仮想データとは戦えなくなる。

◎宝条の仮想データの内容

出現順	仮想データの名前
1戦目	ウータイ 兵卒(→P.410)×2 ＋フォールランダ(→P.437)
2戦目	ガードハウンド(→P.435)×3
3戦目	ブラッドテイスト(→P.436)×2
4戦目	実験体 八十八號(→P.463)



←仮想データとのバトルが終わるたびに、つぎのバトルに挑むかどうかの選択肢が出現する。4戦目のバトルに勝っても、とくに報酬などはない。

D～Fファンクラブの新たなメール

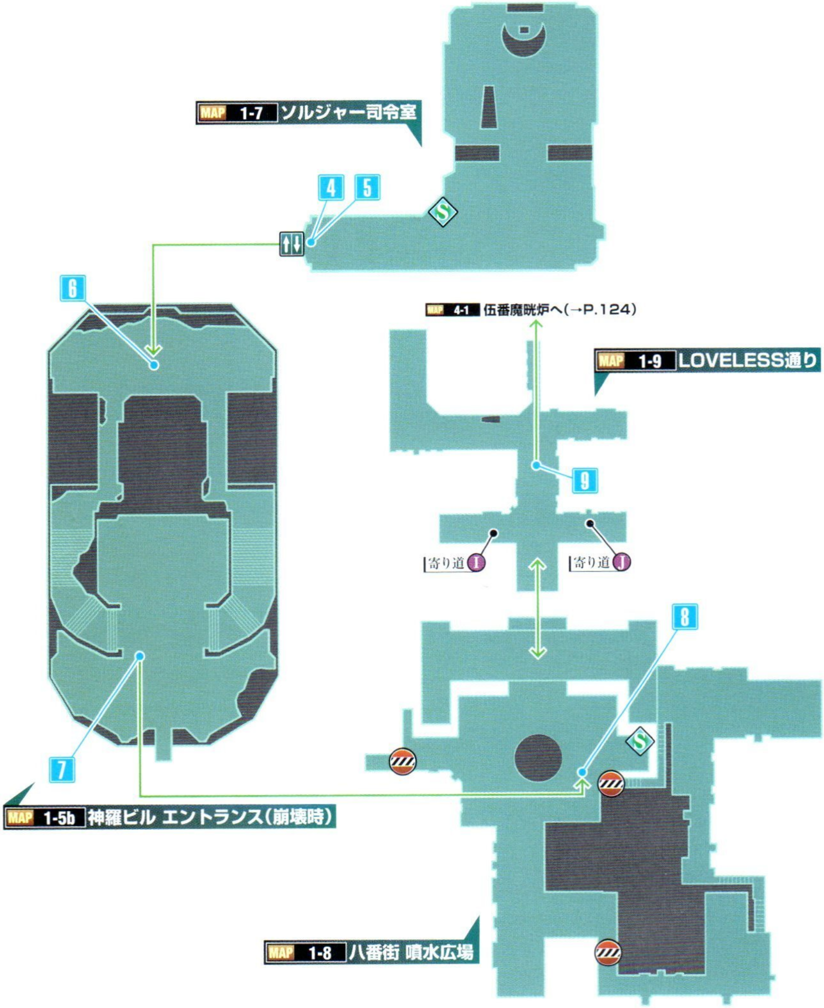
アンジールやジェネシスのファンクラブ(→P.113)に入会していれば、D～Fの場所にいる○○ファンにもう一度話を聞くことで、新たなメールを受信できる。まだファンクラブに入会していない場合でも、彼女たちに話しかけて入会すれば上記と同じメールを受信可能だ。また、アンジールファンと話して ✉ 6-2 を受信したのち、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスの階段の近くまでもどってくると、✉ 6-3 も届く。

G～H人々との会話でミッションが発生

MAP 1-8 八番街 噴水広場のGの場所にいる男性と話すと M 2-1-1 発端 … はじまり(→P.211)が発生し、MAP 1-9 LOVELESS通りのHの場所にいる社員と話すと M 2-1-2 郊外 … 接近(→P.211)が発生する。これらのミッションをクリアしたあとは、同じ人物にもう一度話しかけてみよう。すると、クリアしたミッションに関する後日談が聞けるのだ。

INDEX

第3章 MAP 1-7 ソルジャー司令室～MAP 1-9 LOVELESS通り



出現するモンスター



レッドソーサーI → P.424

HP 570	弱点 —
落	ポーション
盗	——



Gアベンジャー → P.417

HP 1230	弱点 —
落	ソーマ、★ポーション
盗	ポーション、★エーテル



スイーパー → P.430

HP 3400	弱点 —
落	——
盗	リストバンド、★パワーリスト



Gイレイサー → P.420

HP 8400	弱点 —
落	『バリア』
盗	エーテル、★ハイポーション

P.121より

MAP 1-7 ソルジャー司令室

4 ラザードから侵入者の話を聞く

5 エレベーターに近づいて「エントランスへ出撃！」を選び、エントランスへ向かう

MAP 1-5b 神羅ビル エントランス(崩壊時)

6 Gアベンジャー+スイーパーを倒す

7 アベンジャー×5+スイーパー×6+レッドソーサーⅠ×7を倒す

MAP 1-8 八番街 噴水広場

8 シスネたちと出会う

D.M.W シスネが追加

D.M.W シスネ+4

寄り道ポイントⅠ〜Ｊ

MAP 1-9 LOVELESS通り

9 Gイレイサー(→P.420)を倒す

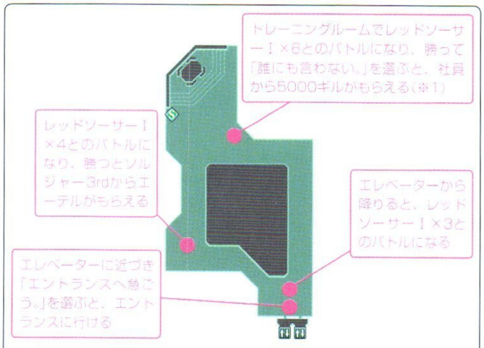
入手 調査課支援室

P.125へ

4 5 人々を救出するとアイテムやギルがもらえる

マテリア合成の話を聞いてからもう一度 MAP 1-7 ソルジャー司令室を訪れると、神羅ビルに侵入者が現れる。ラザードの指示に従い、エレベーターに乗ってエントランスへ向かおう。エレベーターは MAP 1-2 ソルジャーフロアの階でいったん停止し、エレベーターから降りるかどうかの選択肢が出る。物語を進めるだけなら「エントランスへ急ごう。」を選べばいいが、エレベーターから降りて下の図に示した場所へ行き、人々を襲うモンスターを倒すとアイテムやギルが手に入るのだ。

◎ MAP 1-2 ソルジャーフロアでのモンスターの出現場所



※1……「言いふらしちゃおう！」を選ぶと何ももらえない

9 新たなショップが利用可能に

Gイレイサーを倒したあとにシスネからもらえる調査課支援室は、通販で買い物をするためのアドレスが記載された特殊なアイテム。これがあれば、メインメニューでアイテム名と同じ名前のショップを利用できるようになる。



←調査課支援室では、『ファイア』などのマテリアや、星のペンダントなどのアクセサリを買うことができる。

寄り道ガイド

Ⅰ〜Ｊ 襲われている住人を助けよう

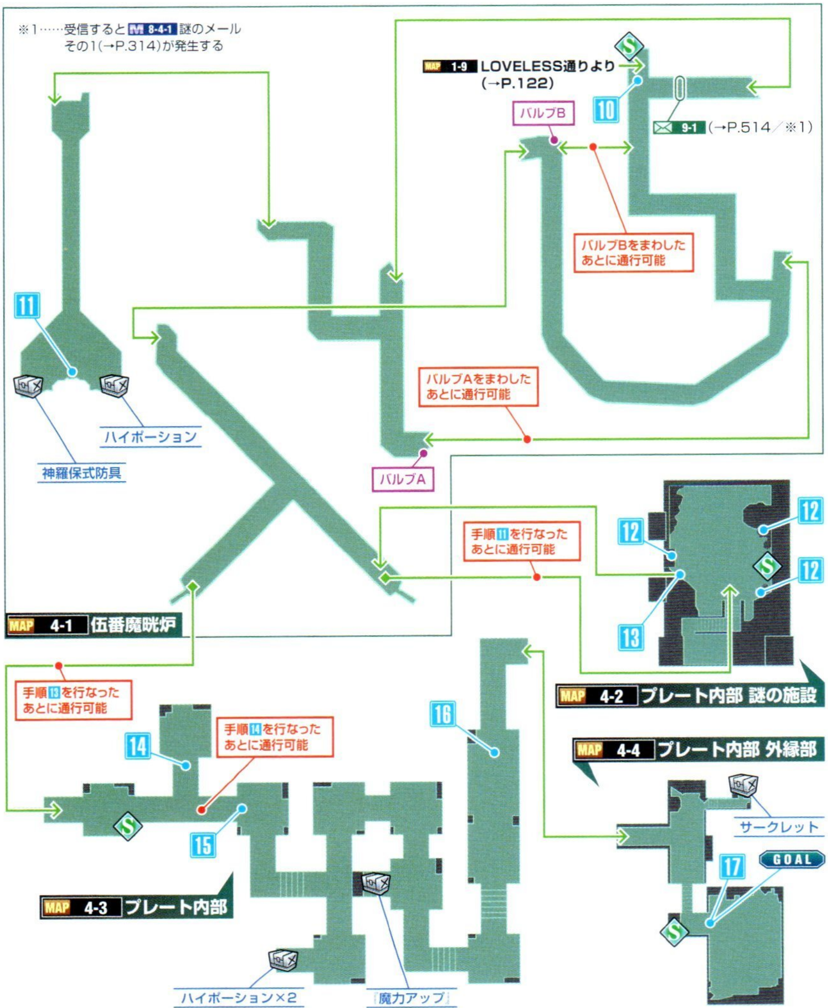
MAP 1-9 LOVELESS通りでは、2ヵ所で街の住人がモンスターに襲われている。Ⅰの場所で男性を襲うGアベンジャー+スイーパーを倒せばイヤリングを、Ｊの場所で親子を襲うスイーパー+レッドソーサーⅠ×2を倒せばアミュレットを、助けた人物からもらうことができるのだ。



←LOVELESS通りに入って左右それぞれのわき道で街の住人が襲われている。まっすぐ進むとGイレイサーとのバトルがはじまり、住人を助けられなくなるので注意。

第3章

MAP 4-1 伍番魔晄炉～ MAP 4-4 プレート内部 外縁部



出現するモンスター



A・サハギン → P.441
HP 3710　弱点 —
落 万能薬
盗 万能薬、★『ブリザド』



A・アーリマン → P.442
HP 1890　弱点 —
落 エーテル
盗 ポーション、★エーテル



Gアベンジャー → P.417
HP 1230　弱点 —
落 ソーマ、★ポーション
盗 ポーション、★エーテル



パイルマシン → P.431
HP 10230　弱点 —
落 パワーリスト、★ブロンズバングル
盗 リストバンド、★パワーリスト



カッターマシン → P.431
HP 9800　弱点 —
落 神羅保式防具
盗 リストバンド、★パワーリスト



ショットマシン → P.432
HP 8780　弱点 —
落 チョコボの腕輪
盗 リストバンド、★パワーリスト

P.123より

MAP 4-1 伍番魔晄炉

10 A・サハギンを倒す

D.M.W アンジール+4

11 バルブをまわして、扉に動力を供給する

MAP 4-2 プレート内部 謎の施設

12 3種類の資料をすべて調べる

13 セフィロスに話しかけて、プロジェクト・Gの話を聞く

MAP 4-3 プレート内部

14 ホランダーを見つける

15 Gアベンジャー×3を倒す

16 A・サハギン×2を倒す

MAP 4-4 プレート内部 外縁部

17 パイルマシン(→P.431)+カッターマシン(→P.431)+ショットマシン(→P.432)を倒す

P.129へ



レッドソーサーI

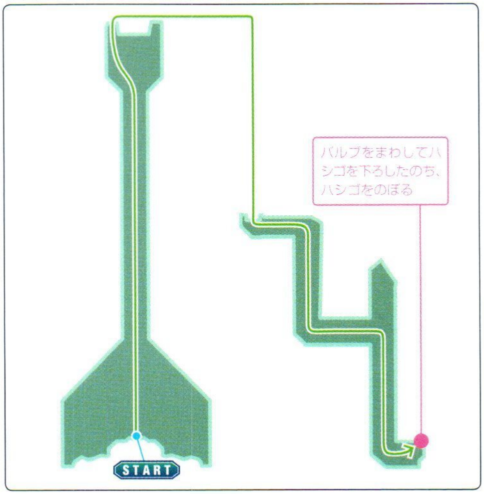
P.424

HP	570	弱点	―
落	ポーション		
盗	―		

10 11 バルブをまわしたあとは近道を使おう

A・サハギンを倒したらハシゴを下りていき、11の場所にあるバルブをまわそう。そうすれば、MAP 4-2 プレート内部 謎の施設へ入るための扉が開くようになるのだ。バルブをまわしたあとは、きた道をそのまま引き返すよりも下の図のルートに沿って進んだほうが、謎の施設に早くたどり着ける。

◎バルブをまわしたあとのオススメルート



12 13 ホランダーの資料は全部で3つある

MAP 4-2 プレート内部 謎の施設には、ホランダーが神羅から奪った下記の3つの資料が置かれている。これらの資料を、どのような順番でもかまわないのですべて調べれば、セフィロスからプロジェクト・Gに関する話が聞けるようになるのだ。

◎ホランダーが神羅から奪った資料

- 『プロジェクト・G』実験概要
- 『ソルジャーの劣化現象に関する報告』
- 古代種プロジェクト概要資料

14 ホランダーを追いかけていく

MAP 4-2 プレート内部 謎の施設での会話が終わったあとは、逃げていくホランダーを追いかけることになる。MAP 4-3 プレート内部まで進むと、ホランダーがわき道の小部屋(14の場所)に隠れるので、こちらもその部屋に入って彼を見つけよう。



⬅小部屋に隠れているホランダーを見つけたあとは、ふつうにホランダーのあとを追いかけていけばいい。

第4章

ミッドガルスラム街〜零番街 ハイウェイ〜神羅ビル



瞳の中の青空

その少女は、空が怖いと言った。はるかな星の海までつづく空に、見上げるとと吸いこまれてしまいそうなのだ……と。だから彼女はプレートの天井に覆われた、貧しいスラムの生活をいとわない。普通じゃない、ヘンだよねと、少女は寂しそうにうつむいた。

普通なんてつまらない——ザックスはそう答えた。本当にそう思っていたのかどうかはわからない。彼はもう十分に、異常と言うべき事件に巻きこまれている。けれど、ザックスは彼女をなぐさめたかった。一風変わった少女がふいに見せた、明るさの陰に隠された孤独感を癒し、元気づけてやりたいと強く願った。

プレートから伍番街スラムの教会に墜落したザックスを介抱してくれた少女——彼女の名はエアリスと言った。まだ仕草や表情にあどけなさを残す彼女とザックスの出会いはまさしく、数年を経て起きる、花咲くこの地でのもうひとつの出会いを鏡像のようになぞっていた。

そう。この巡り会いは大きな意味を持っている。ザックスはエアリスに怖くないきれいな空を見せてやると約束し、彼女が育てた花を上層のミッドガル市街で売ろうと提案した。エアリスはそれに応え、そしてソルジャーの青い瞳に彼女の空を投影する。恋と呼ぶにはお互いに幼い、友情に似た惹かれ合う想い……それは種だった。彼らが想像もしていない未来に、かすかな希望を芽吹かせる種子。悲劇の先にある、星を救う戦いにつながる出会い——。

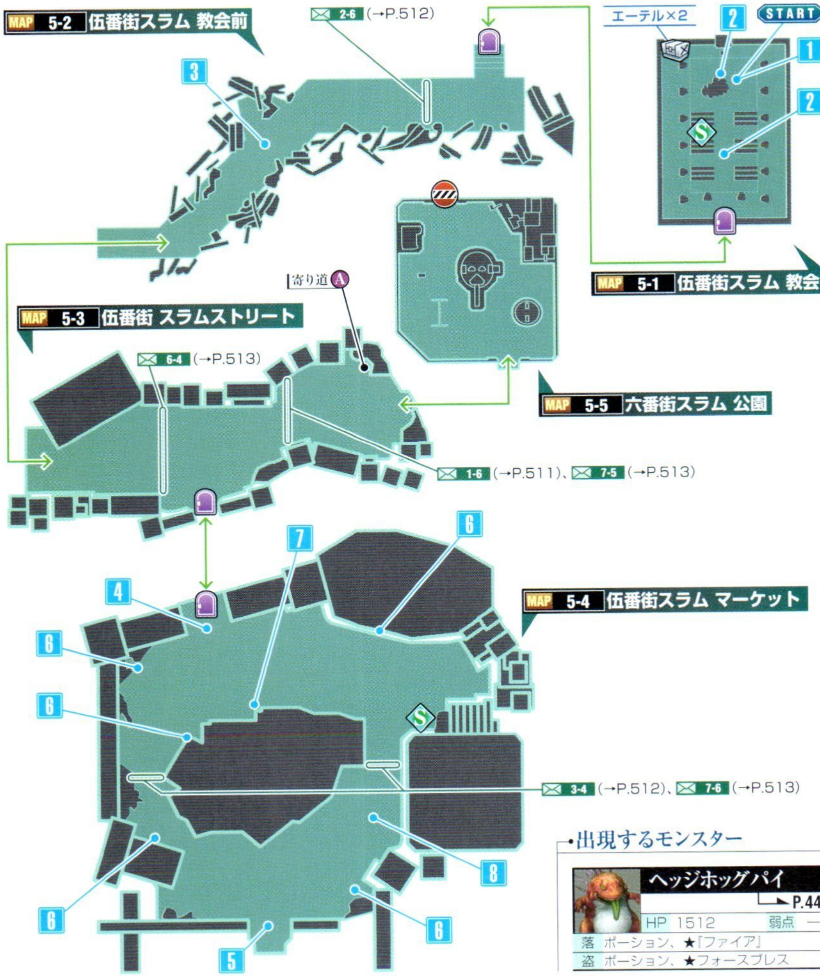
ほどなく、ザックスは都市上層へともどる。短い休息に別れを告げ、ソルジャーの——力を持つ者の務めを果たすために。ジェネシスの脅威にさらされた市民を救い、自分が信じるアンジールの求めに応えるために。


この空なら怖くない
花を育てる少女 エアリス
私 エアリス
空みたいな色だろ？
な デート1回ってのは？
狂気の天才科学者 宝条の哄笑
二流科学者に
劣化を治せるわけがない
ザックス 俺と一緒に戦え
世界を苦しめるもの すべてを敵に
果たして『女神の贈り物』とは
俺たちにとってなにを意味するのだろうな？
お客に失礼のないようにだとさ
黄金の破壊竜 バハムート・烈 降臨

INDEX

第4章

MAP 5-1 伍番街スラム 教会〜 MAP 5-4 伍番街スラム マーケット



出現するモンスター

ヘッジホッグパイ ▶P.444

HP	1512	弱点	―
落	ポーション、★『ファイア』		
盗	ポーション、★フォースブレス		

寄り道ガイド

A 女の子がいない時期がある

Aの場所にいる女の子に話しかけると、M 2-1-4 スラム街 … 自衛団(→P.212)が発生する。ただし、手順 4 でザックスの財布が盗まれたあとは、女の子がしばらくのあいだ姿を消してしまうので注意しよう。なお、ミッションクリア後に彼女と話せば、ミッションの後日談が聞ける。



← MAP 5-4 伍番街スラム マーケットで財布を盗まれると、バハムート・烈(→P.133)を倒すまでこの女の子と話せなくなる。



P.125より

MAP 5-1 伍番街スラム 教会

1 エアリスと出会う

D.M.W エアリスが追加

M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！(→P.228)
M 5-1-3 実験体 百参號(→P.259)
M 7-2-1 破壊計画(→P.289)

2 エアリスに話しかけて「行く！」を選ぶか扉に近づき、教会の外に出る

MAP 5-2 伍番街スラム 教会前

3 ヘッジホッグパイ×2を倒す

寄り道ポイントA

MAP 5-4 伍番街スラム マーケット

4 男の子に財布を盗まれる

5 男性からアドバイスをもらう

6 街の住民に話しかけて、男の子をつかまえるための協力を頼む

7 エアリスに話しかけて、男の子をつかまえるのに協力してもらう

8 エアリスとふたりで男の子をつかまえて、財布を取りもどす

P.131へ

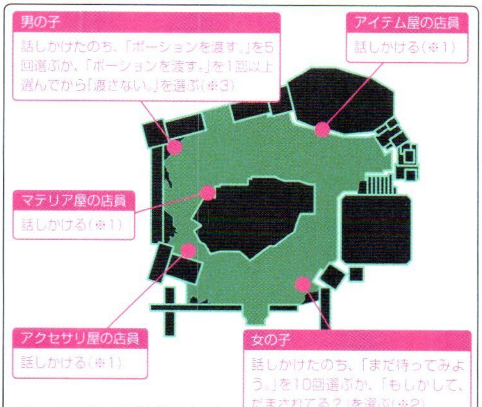
4 5 ザックスの財布が盗まれてしまう

MAP 5-4 伍番街スラム マーケットを訪れると、ザックスの財布がスラムの男の子に盗まれ、所持金がゼロになる。財布を盗んだ男の子を見つけるため、まずは 5 の場所で男性からアドバイスをもらおう。ちなみに、盗まれた財布がもどってくるまで、マーケットの外に出ることはできない。

6 スラムの住人に協力を頼もう

男性からアドバイスをもらったあとは、スラムの5人の住人に財布を盗んだ男の子をつかまえるための協力を頼んでまわることになる。住人のなかには、協力を頼むときに特定の選択肢を選ぶ必要がある人物もいるので、下の図を参考にしながらひとりずつ声をかけていこう。なお、住人に協力を頼むたびに、隠しパラメータである「エアリスの好感度」が上昇し、のちに挑めるサブイベント『数当てゲーム』(→P.178)で正解を当てやすくなる。財布を取りもどすだけなら5人のうち3人以上に協力を頼めばいいが、より多くの住人に協力を頼んでおくと、それだけエアリスの好感度が大きく上昇するのだ。

◎スラムの住人に協力を依頼する方法



※1……エアリスの好感度が10上がる
※2……「まだ待ってみよう。」を選ぶたびにエアリスの好感度が1上がる
※3……「ポーションを渡す。」を選ぶたびに手持ちのポーションが1個減り、エアリスの好感度が2上がる。ポーションがない場合は「渡さない。」を選んだことになる

7 8 エアリスと協力すれば財布がもどってくる

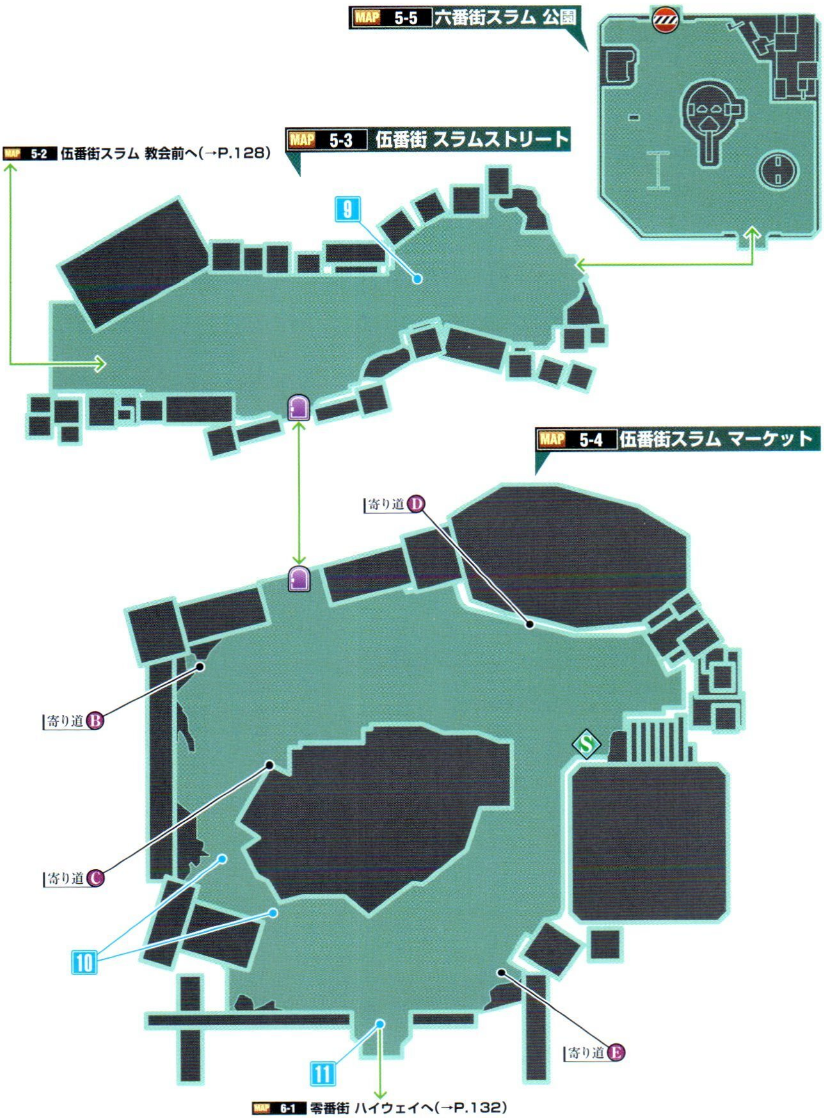
手順 6 で3人以上の住人に協力を頼むと、7 の場所にエアリスが現れる。あとは、彼女に話しかけて「エアリスと話をする。」を選んだのち(5人全員に協力を頼んだ場合は選択肢が出ない)、8 の場所を訪れれば、男の子をつかまえて財布を取りもどすことができるのだ。なお、男の子をつかまえたときには選択肢が出現し、選んだものに応じてエアリスの好感度が上がる。

◎選んだ選択肢とエアリスの好感度の関係

選んだ選択肢	エアリスの好感度
「俺がモンスターから財布を取り返してやる！」	+5
「俺がクスリを買ってやるよ。」	+10

第4章

MAP 5-3 伍番街 スラムストリート～ MAP 5-4 伍番街スラム マーケット



出現するモンスター

ウォーム	P.445
HP 3300	弱点 氷
落	ポーション、★アミュレット
盗	ポーション、★エーテル

ヘッジホッグパイ	P.444
HP 1512	弱点 ー
落	ポーション、★『ファイア』
盗	ポーション、★フォースブレス



P.129より

MAP 5-3 伍番街 スラムストリート

9 ウォーム×3を倒し、男の子の財布を取り返す

寄り道ポイントB～E

MAP 5-4 伍番街スラム マーケット

10 エアリスにリボンをプレゼントしたのち、公園に向かう

入手 (右記参照)

11 出入口に近づいて「大丈夫！」を選び、神羅ビルに向かう

入手 『盗む』

D.M.W エアリス+4

P.133へ

9 財布を取り返すとスラムに変化が

ウォームから男の子の財布を取り返せば、MAP 5-4 伍番街スラム マーケットでいくつかのサブイベントが行なえるようになる（くわしくは下の「寄り道ガイド」を参照）。一方、バハムート・烈（→P.133）を倒すまでのあいだは、MAP 5-2 伍番街スラム 教会前とMAP 5-3 伍番街 スラムストリートに住人がいなくなり、モンスターが出現するようになるので気をつけよう。

10 公園へ行く前にやり残したことがないか確認を

10の場所に近づくと、手順**6**（→P.129）で協力を頼んだ店員に応じたアイテムをアクセサリ屋の店員からもらえたのち、エアリスにリボンをプレゼントすることになる。そのあとは、「今すぐ行こう！」を選ぶか、「もうちょっと街を見たい。」を選んでからマップの上側の出口に近づいて「今すぐ行こう！」を選ぶかして、エアリスとふたりで公園に向かおう。公園に出発すると、『コロンブレンド』（→P.179）が行なえなくなるほか、『数当てゲーム』（→P.178）でエアリスからヒントがもらえなくなるため、やり残したことがないかよく確認してから出発するようにしたい。

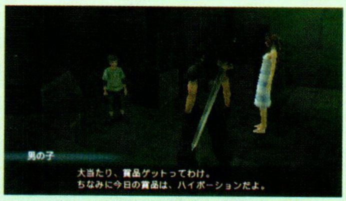
◎アクセサリ屋の店員からもらえるアイテム

協力を頼んだ店員	もらえるアイテム
アクセサリ屋の店員	ソーマ
マテリア屋の店員	ハイポーション
アイテム屋の店員	万能薬

寄り道ガイド

B～D3種類のサブイベントに挑もう

手順**9**で男の子の財布を取り返したあとは、B～Dの場所の人物に話しかけることで右の3種類のサブイベントが行なえる。これらのサブイベントは、『コロンブレンド』をのぞいて、MAP 5-4 伍番街スラム マーケットへ行けるときならいつでも挑むことが可能だ。



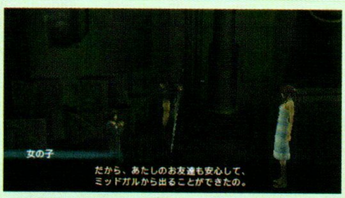
←『数当てゲーム』で見事子どもの数を当てれば、『カアップ』などのマテリアやハイポーションなどのアイテムがもらえる。

◎マーケットで挑めるサブイベント

- 『数当てゲーム』
  内容：ザックスの前を通りすぎる6人の人物のなかに、子どもが何人いるかを当てる（→P.178）
- 『マテリア拾い』
  内容：あちこちに散らばった20個のマテリアを拾う（→P.178）
- 『コロンブレンド』
  内容：店員が提示した量のオイルをコロンに混ぜて、オリジナルのコロンを作る（→P.179）

E女の子と話すとミッション発生

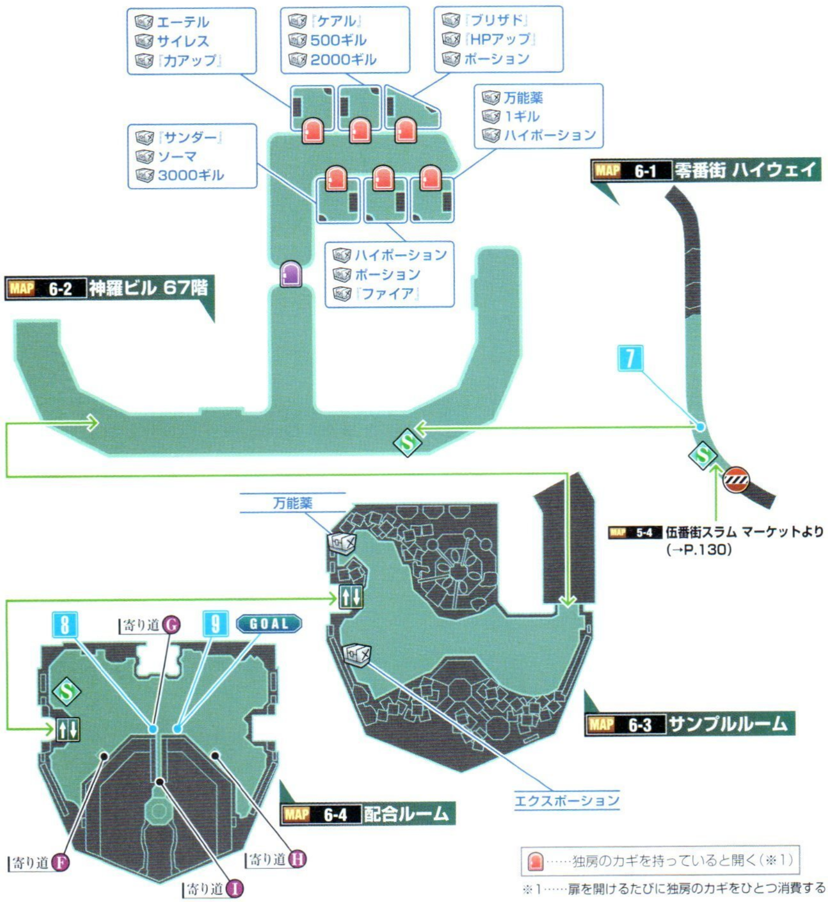
手順**9**を終えていれば、Eの場所にいる女の子に話しかけることで、M 2-1-3 伍番街 … 出没（→P.212）が発生する。このときの女の子のセリフは、ザックスの財布が盗まれたさいに彼女に協力を頼んだかどうかで変わるが、ミッションはどちらの場合も発生するので心配ない。



←ミッションをクリアしたら、再度女の子に話しかけてミッションの後日談を聞いてみるといい。

INDEX

第4章 MAP 6-1 零番街 ハイウェイ～MAP 6-4 配合ルーム



出現するモンスター



Gアサルト

P.417

HP	2040
弱点	—
落	ソーマ、★ポーション
盗	魔力の魔晄石、★エーテル



モススラッシャー

P.427

HP	3500
弱点	—
落	ポーション、★ハイポーション
盗	力の魔晄石、★体力の魔晄石



Gウォーリア

P.421

HP	8290
弱点	—
落	『リジェネ』
盗	毒の衝撃、★沈黙の衝撃



ビーソーサーI

P.425

HP	1020
弱点	—
落	ポーション
盗	——



ウォーム

P.445

HP	3300
弱点	氷
落	ポーション、★アミュレット
盗	——



実験体 九拾七號

P.436

HP	2203
弱点	—
落	『ポイズン』
盗	独房のカギ



バハムート・烈

P.468

HP	18000
弱点	—
落	『サンダラ』
盗	ハイポーション

P.131より

MAP 6-1 零番街 ハイウェイ

7 Gアサルト×3を倒す
モススラッシャー×2を倒す
Gアサルト×6を倒す
Gウォーリア(→P.421)を倒す

MAP 6-4 配合ルーム

8 宝条に話しかけてジェノバについて聞く

寄り道ポイントF～I

MAP 6-4 配合ルーム

9 宝条に話しかけて「当たり前！」を選んだのち、外でバハムート・烈(→P.468)を倒す

D.M.W エアリス+4(※2)

※2……上記のバトルの直前に変動する

P.137へ

8 9 宝条の話を聞いたら装置やポッドを調べてみよう

宝条から話を聞いたあとは、そばにある装置やポッドを調べることが可能。これらを調べれば、MAP 6-2 神羅ビル 67階の独房に入るためのカギを入手できるようになったり、ザックスのSPが増えたりするのだ(くわしくは下の「寄り道ガイド」を参照)。なお、宝条にもう一度話しかけて「当たり前！」を選ぶと、装置やポッドを調べることはできなくなってしまう。



←中央の装置を調べて実験体が放たれると、実験体を全滅させるか討伐に失敗してもどってくるまで、手順 8 などは行なえなくなる。

寄り道ガイド

F 特殊なマテリアを装備してバトルに挑戦

Fの場所の装置を調べて「やっぱ、触るしかないよな！」を選ぶと、下記のマテリアを装備した状態でウォーム×3とのバトルになる。バトルに勝っても報酬などはないが、ふだんと一風変わったバトルを楽しみたければ装置を調べてみよう。ちなみに、このバトルに負けてもゲームオーバーにはならない。

◎ザックスが装備することになるマテリア

- プロト魔法剣
- HPターボ
- APターボ
- ケアルラ
- MPターボ

※バトルが終わると装備マテリアがもとにもどる

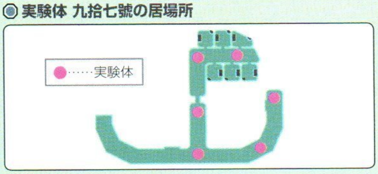
G 宝条の実験体から独房のカギを盗め

Gの場所にある装置のスイッチを押すと、67階で6体の実験体 九拾七號を倒すことになる。この敵は、67階の独房の扉を開けるためのカギを持っているので、『盗む』を使って入手しよう。なお、下記の条件のいずれかを満たすと、配合ルームへ移動して独房のカギを没収され、以降は独房に入れなくなる。

◎67階から配合ルームへ移動する条件

- 67階を訪れてから3分たつ(バトル中などは時間が経過しない)
- 独房内の宝箱を開けられない状態で実験体を全滅させる
- 実験体を全滅させたのち、67階の出入口から外に出る

◎実験体 九拾七號の居場所



H タイミングよくボタンを押せばSPが増える

Hの場所には、ザックスのSPを何回でも増やすことができる装置がある。この装置を調べて「当然！」を選ぶと、画面の中央にカウントダウンの数字が表示されるので、それがゼロになるタイミングに合わせて◎ボタンを押そう。数字は3まではふつうに表示されるが、2以降は画面に出ないため、自分でタイミングを計ってボタンを押す必要がある。

この装置で一度に増やせるSPは10～100となっており、◎ボタンを押したときのカウントがゼロに近いほど増加量が増える。ただし、カウントがゼロを大きく過ぎると、SPが50減ってしまうので注意しよう。

I 宝条の3つの質問に答えよう

Iの場所にある青いポッドを調べて宝条の3つの質問に答えれば、ザックスのSPが500～1000増える。SPの獲得量はザックスの返答内容によって変わるので、下記を参考にしながら質問に答えるといい。

◎質問への返答と獲得SPの対応

1番目の質問

「セフィロスみたいなソルジャー！」	獲得SP+300
「アンジールみたいなソルジャー！」	獲得SP+100

↓

2番目の質問

「大量の強力なソルジャー。」	獲得SP+200
「最先端の科学技術。」	獲得SP+400

↓

3番目の質問

「神羅にすべてをささげられる人間。」	獲得SP+200
「神羅にも反抗できる人間。」	獲得SP+300

第5章 神羅ビル～モデオ渓谷～魔晄試験採掘施設～モデオヘイム



受け継がれゆく意志

ジェネシスとホランダーの足取りを追い、向かった厳寒の地モデオヘイムで――。

もうひとつの、重要な出会いがザックスに訪れる。神羅の一介の兵士にすぎないその若者とは、たまたま同じ任務についただけであり、本当なら深く交わることもなく別れていてもおかしくはなかった。だが、移送ヘリをモンスターに撃墜され、雪深いモデオ渓谷になかば遭難する形で放り出された状況が、ふたりの距離を近づける。辺境の小村出身という共通点しかなかったソルジャー・クラス1stと一般兵に、立場のちがいを越えて親友と呼べる間柄になるきっかけを作り出す。

その兵士は、のちにつづく物語の中心に位置することを定められている。クラウド・ストライフ――ソルジャーを志し、その適性を備えていなかったがゆえに夢破れた若者に、数奇な運命は怒濤のごとく襲いかかる。彼を一度ならず、絶望の淵へと突き落とす。

だが、いまはまだ、その物語がつむがれる時ではない。ザックスとクラウドは何も知らず、任務の中で親しさを増し、信頼を深めていく。ザックスにとっては、無残な未来を呼び寄せることになる友情を育んでいく……。

この出会いと対になるかのように、彼らの目指すモデオヘイムではある別れが待ち受けている。ザックスが英雄となるために、乗り越えなくてはならない大きな試練――それを経て、彼は真の意味で目指しつづけた1stとなる。彼にとっての道しるべだった理想のソルジャー、アンジールの跡を引き受けることができる戦士に。

友のために流す涙が、子犬のように無邪気だった青年を、不屈の闘志を秘めた歴戦の勇者へと変える……。





ザックスとクラウド──
運命はふたりを引き合わせる

厳寒の
モデオ渓谷を征く

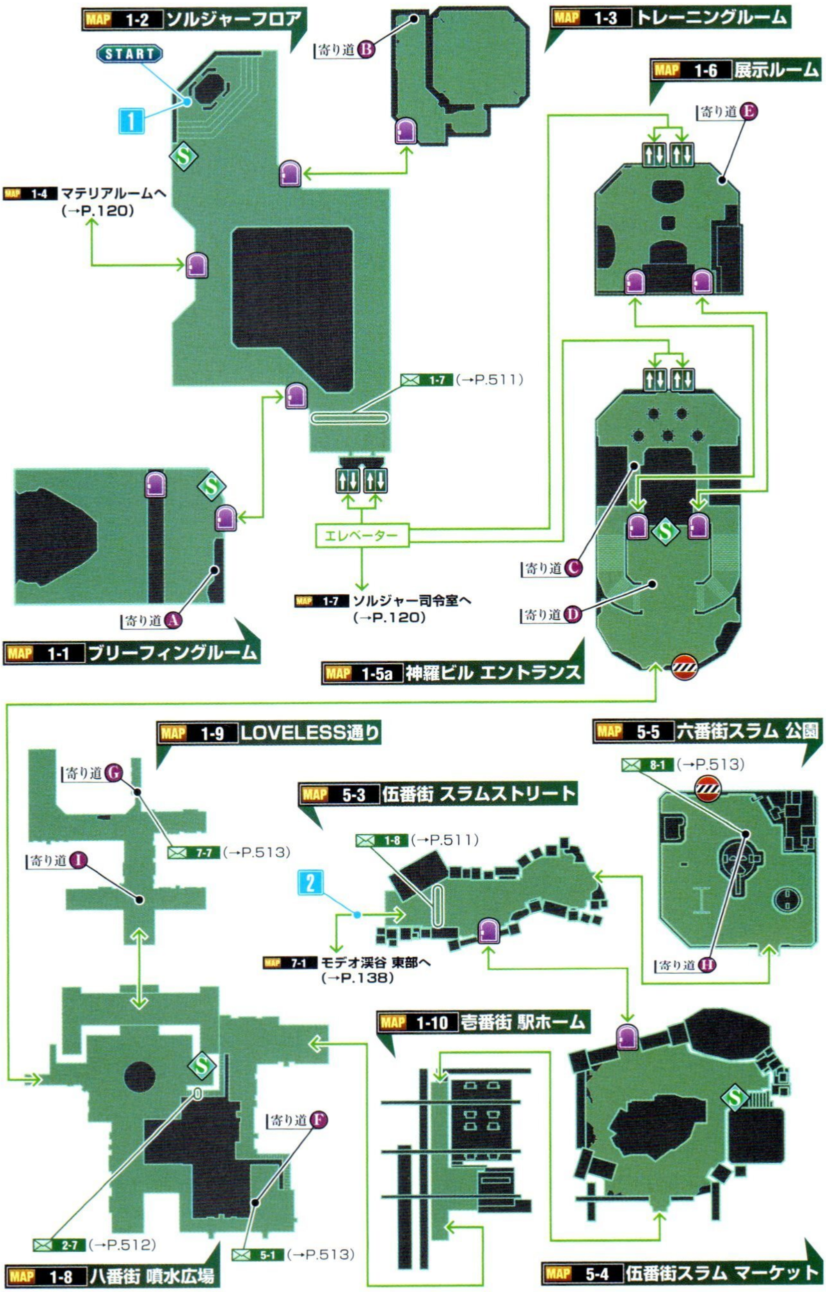
俺自身が俺を苦しめる

劣化する肉体
澱みゆく心

人の姿を捨て
アンジールは
終わりを希う

INDEX

第5章 MAP 1-2 ソルジャーフロア～ MAP 5-2 伍番街スラム 教会前



33より

MAP 1-2 ソルジャーフロア

1 エアリスからの連絡を受ける

- M 1-3-1 次期主力兵器テスト(→P.200)
- M 2-2-1 ミッドガル(→P.214)
- M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦(→P.229)
- M 5-1-4 実験体 百四號(→P.260)

寄り道ポイントA～I

MAP 5-2 伍番街スラム 教会前

2 ツォンから任務の話を聞く

P.139へ

1 2 ツォンの話を聞いてモデオヘイムへ

バハムート・烈を倒したあとは、ミッドガル市街と伍番街スラムを自由に行き来できるようになる。MAP 5-2 伍番街スラム 教会前を訪れてツォンの話を聞くと、そのままモデオヘイムでの任務がはじまり、しばらくのあいだミッドガルにもどれなくなるので、やりたいことがあれば先にすませておこう。



←MAP 1-10 壱番街 駅ホームに入り、まっすぐ進んでいけば伍番街スラムに行ける。



➡任務がはじまると、ジュノンから帰還するまで(→P.151)ミッドガルにもどれない。

寄り道ガイド

A～Bソルジャーフロア付近の変化について

支給ポットからは、新たな支給品である『ファイラ』を入手できる。また、MAP 1-3 トレーニングルームでBの場所の研究員に話しかければ、神羅兵やソルジャーとスクワットの回数を競うサブイベント『体力測定スクワット』(→P.180)を行なうことが可能だ。

C～D2ヵ所でミッションが発生する

MAP 1-5a 神羅ビル エントランスのCの場所にいる兵士に話を聞けば、M 2-1-5 街道 … 封鎖(→P.213)が発生する。そのミッションをクリアしたら、もう一度彼に話しかけて後日談を聞いてみるといいだろう。また、Dの場所にいる都市開発部門 主任の話を聞いたときには、M 6-2-1 第一次スラム開発計画(→P.270)が発生する。このミッションをクリアすれば報酬として八番街マテリア店が手に入るので、利用できるショップを増やしたければ参加しよう。



←M 6-2-1 を含む 6-2 ミッドガル都市開発部門(→P.270)のミッションでは、合計で3種類のショップのアドレスを入手できる。

E条件を満たすと研究員が現れる

M 2-1-1 ～ M 2-1-5 がすべて発生していると、Eの場所に研究員が現れる。彼と話すと発生する M 2-1-6 荒野 … 真実(→P.213)をクリアしたら、もう一度彼と話して、サブイベント『続・花売りワゴン作成』(→P.180)で使うミスリル・ツールを手に入れよう。

F特ダネ記者を見逃すと?

Fの場所には、神羅の連中に追われているという特ダネ記者がいる。彼に話しかけて「見逃してやる。」を選ぶと、神羅の真相について書かれたメールが届くようになるのだ。

G～H新たなファンクラブが登場

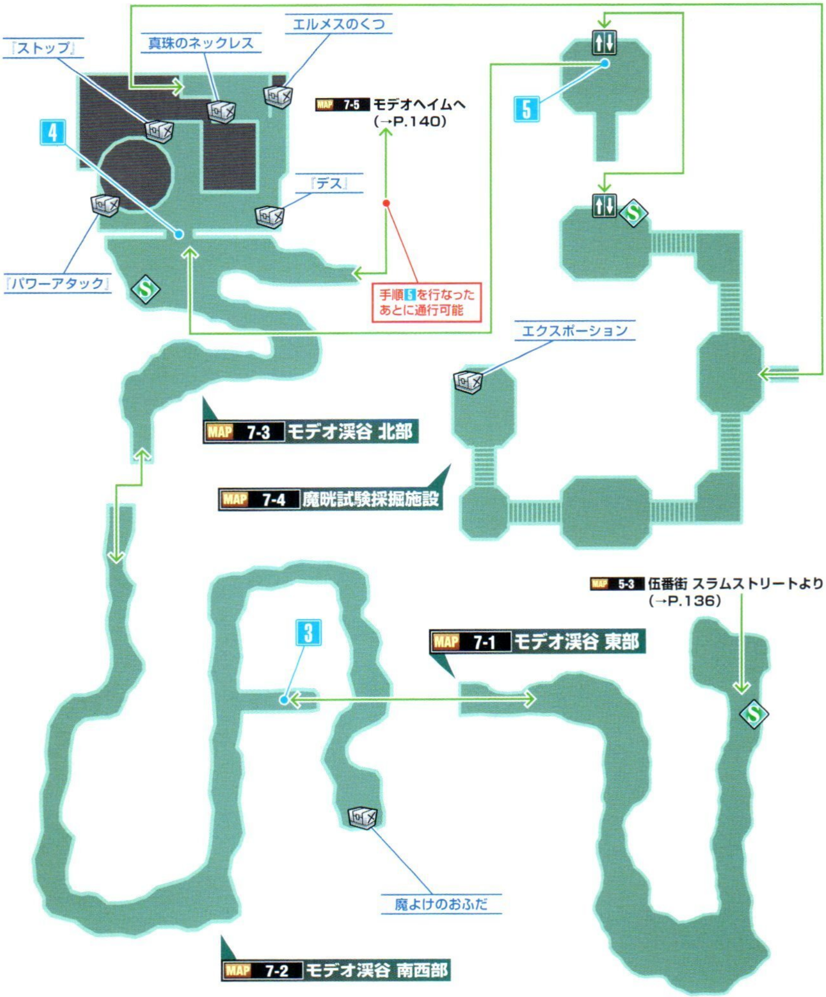
ジェネシスファンクラブ『勉強班』(→P.113)に入会している状態でGの場所のジェネシスファンと話すと、新たなメールが届く。まだ入会していなくても、彼女に話しかけて『勉強班』に入会すれば上記のメールを受信可能だ。また、Hの場所にいるセフィロスファンに話しかけて、選択肢を「正宗」→「スーパーノヴァ」→「左」の順に選ぶと、セフィロスプレミアムファンクラブに入会できる。

Iウータイのスパイを捜そう

Iの場所のソルジャー2ndに協力を申し出れば、サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』(→P.179)がはじまる。これを進めると、合計6つのミッションが発生するほか、『続・花売りワゴン作成』(→P.180)で使うウォルナット材が手に入るのだ。

INDEX
シナリオの章の見かた
仮想空間
神羅ビル
ミッドガル市街
タンブリン山
タンブリン砦
バノーラ村
伍番魔晄炉
プレート内部
ミッドガルスラム街
零番街 ハイウェイ
モデオ渓谷
魔晄試験採掘施設
モデオヘイム
コスタ・デル・ソル
ジュノン
ニブルヘイム
ニブル山
神羅屋敷
ニブル平原
ゴンガガ村
裏山
バノーラ村跡～地下
サブイベント解説
ストーリー
★インタビュー

第5章 MAP 7-1 モデオ渓谷 東部～MAP 7-4 魔晄試験採掘施設



出現するモンスター



モンスター	ページ	HP	弱点	落	盗
レプリコン	P.446	3480	—	ポーション、★チョコボの腕輪	力の魔晄石、★APの魔晄石
怪奇虫	P.447	1120	—	ポーション、★万能薬	ポーション
Gアタッカー	P.418	1680	—	ポーション、★アミュレット	『精神アップ』、★ソーマ
Gバトラー	P.421	8300	—	リストバンド、★パワーリスト	毒の衝撃、★沈黙の衝撃
Gスマッシャー	P.420	8800	—	ポーション、★魔力の魔晄石	『ドレイン』、★ダイヤの小手
ジェネシス	P.469	14800	—	『マバリア』	エリクサー、★エリクサー×2

P.137より

MAP 7-1 モデオ渓谷 東部

3 クラウドと知り合う

D.M.W クラウドが追加
D.M.W クラウド+4

MAP 7-3 モデオ渓谷 北部

4 施設に近づいて「潜入方法を確認して潜入する。」を選び、倉庫の裏手の入口に向かう

MAP 7-4 魔晄試験採掘施設

5 ジェネシス(→P.469)を倒す

D.M.W ジェネシスが追加

P.141へ

4 宝箱を開けながら施設の入口を目指す

MAP 7-3 モデオ渓谷 北部では、ジェネシス軍の施設に潜入することになる。施設の地上部には5つの宝箱が置かれているので、それらを開けながら倉庫の裏手にある入口を目指そう。

潜入に失敗すると宝箱を開けられてしまう

施設への潜入を開始したのち、下記のいずれかの条件を満たすと潜入失敗となり、施設地上部の宝箱を警備兵にひとつ開けられたうえでスタート地点(体温が26.0になった場合はツォンたちがいる場所)へもどされる。ザックスの体温を◎ボタンによるスクワットで上げたり、警備兵に見つからないように⊗ボタンで物陰に隠れたりしながら奥へ進んでいこう。ちなみに、施設地上部の宝箱のうち最後のひとつを開けられるか、宝箱がひとつもない状態で下記の条件のいずれかを満たすと、警備兵たちがいなくなり、ふつうに施設内部に入れるようになる。

◎ 潜入の失敗条件

- 画面左上に表示されているザックスの体温が26.0になる
- 警備兵に接触する(Gアタッカー×3とのバトルが発生)
- スタート地点から外に出る

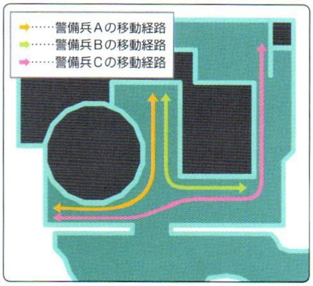


←クラウドと話すと警備兵の移動経路の確認が、兵士と話すとスクワットの練習ができる。スクワットは、しゃがむ直前に◎ボタンを押すのがコツだ。

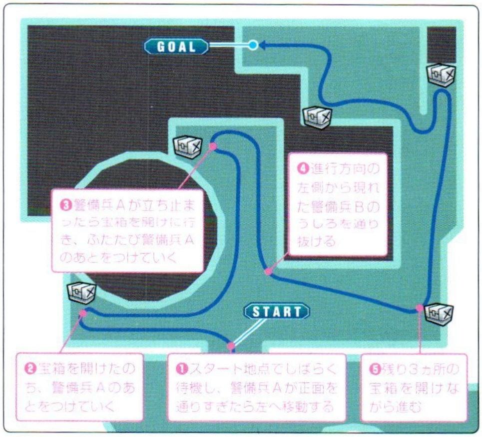
宝箱を全部開けて施設に潜入するには

施設の地上部にある宝箱をすべて開けつつ施設内部へ潜入するためのオススメルートは、下の図のとおり。このルートなら、スクワットをしたり物陰に隠れたりすることなく奥へ進めるのだ。施設内部に潜入した時点で、地上部に残っている宝箱はすべて消えてしまうので、開け忘れることのないように。

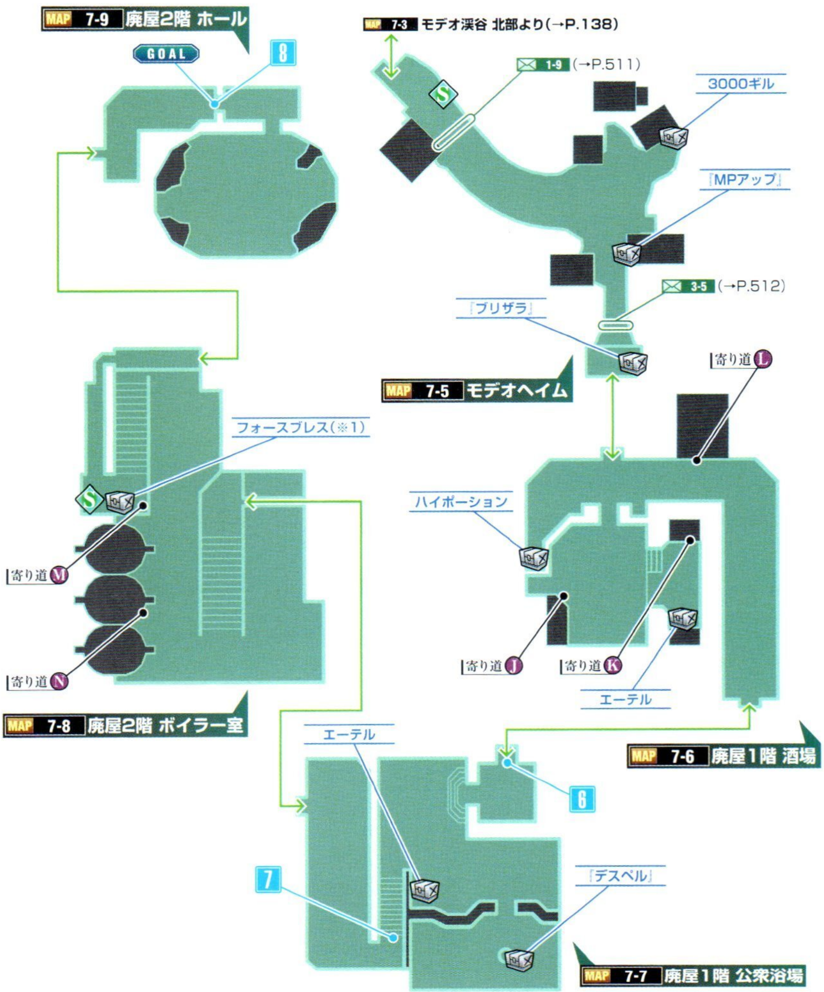
◎ 警備兵の移動経路



◎ 潜入のオススメルート



第5章 MAP 7-5 モデオヘイム～MAP 7-9 廃屋2階 ホール



※1……下の階層にある

出現するモンスター



レプリコン	P.446
HP 3480	弱点 —
落	ポーション、★チョコボの腕輪
盗	力の魔晄石、★APの魔晄石



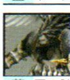
怪奇虫	P.447
HP 1120	弱点 —
落	ポーション、★万能薬
盗	ポーション



A・グリフォン	P.448
HP 9850	弱点 —
落	『ケアルラ』
盗	精神の魔晄石、★ハイポーション



A・ハウンド	P.436
HP 1574	弱点 —
落	ポーション、★『APアップ』
盗	精神の魔晄石、★MPの魔晄石



アンジールペナンス	P.470
HP 27800	弱点 —
落	雷の腕輪
盗	銅の腕輪

P.139より

寄り道ポイントJ～L

MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場

6 A・グリフォン(→P.448)を倒す

7 ツォンとクラウドを見つける

D.M.W ツォン+4
D.M.W クラウド+4

寄り道ポイントM～N

MAP 7-9 廃屋2階 ホール

8 アンジールペナンス(→P.470)を倒す

P.145へ

6 浴槽のなかのアイテムはまだ取れない

MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場の浴槽のなかには『デスペル』が入った宝箱があるが、浴槽が熱湯で満たされているため、なかに入ることができない。この宝箱を開けるには、MAP 7-8 廃屋2階ボイラー室を訪れてボイラーのハンドルをまわす必要があるのだ(くわしくは下の「寄り道ガイド」を参照)。



←MAP 7-8 廃屋2階 ボイラー室で蒸気が噴き出す場所にある雷の腕輪も、ボイラーのハンドルをまわすまでは入手できない。

8 ザックスがバスターソードを装備する

アンジールペナンスを倒したあとは、ザックスの武器がアンジールから受け継いだバスターソードに変わる。ただし、これによってバトルでのザックスの能力が変化することはない。

寄り道ガイド

J～K留守電に残されたメッセージは全部聞こう

Jの場所で点滅している赤い光を調べて「ちょっと聞いてみよう。」を選ぶと、留守電に残されたメッセージを聞ける。メッセージが1件再生されるたびに、つぎのメッセージを聞くかどうかの選択肢が表示されるので、そのつど「もう少し聞いてみよう。」を選び、23件のメッセージをすべて再生してみよう。すると、Kの場所に小さな光が出現し、これを調べればパワーリストが手に入るのだ。なお、この光に近づいても画面右下にガイドメッセージは表示されないが、◎ボタンを押せば問題なくアイテムを入手することができる。



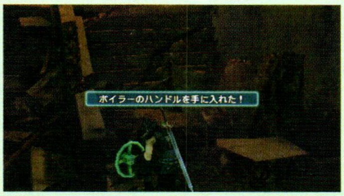
←メッセージを聞くのを途中でやめると、つぎにメッセージを聞くときは1件目のメッセージから聞き直すことになるので注意。



➡留守電に残されたすべてのメッセージを聞いて小さな光が出現したら、これくらい光に近づいてから◎ボタンを押そう。

L～Nボイラーのハンドルがあればふたつのアイテムが手に入る

Lの場所に落ちているボイラーのハンドルを拾ってMの場所にある穴に差しこめば、MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場の宝箱に入った『デスペル』や MAP 7-8 廃屋2階 ボイラー室のNの場所にある雷の腕輪が取れるようになる。どちらも手順8のバトルで役立つので、忘れずに入手しよう。



←ボイラーのハンドルに近づいたときも、上記の小さな光と同様にガイドメッセージは表示されないが、◎ボタンを押せば拾える。

第6章 コスタ・デル・ソル〜ジュノン



英雄の資質

ザックスの心は揺らぎかけていた。

英雄になる夢は抱きつづけている。ソルジャーとして戦いを重ねれば、いつかそう呼ばれるようになると信じて。

だが、兵士はみずからの意志で戦いを選ぶことはできない。兵士とは組織に判断をゆだね、ひとつの駒となって任務を遂行する者たちである。その立場で誇りを持つためには、神羅カンパニーの正しさを信じていなければならない。魔晄エネルギーを世界中に供給し、人々をひとりでも多く幸せにする――従わぬ勢力は武力を用いてでもねじ伏せる神羅の、ぶれない軸となる正義はそこにあるのだと。

その信念が、土台から揺らぎつつあった。

ザックスは多くを目にしすぎた。敵対勢力であるウータイの側の正義や、不祥事は村を焼き払ってでも闇に葬る神羅の隠蔽体質……そしてジェネシスとアンジールに施されていた、明らかに倫理の欠如した人体実験の事実。ザックスの考える正義とはほど遠い実態が神羅には隠されていた。それでも誇りを失わずにいられたのは、友に託されたバスターソードがつねにそばにあったから――しかし神羅は、そのアンジールの犠牲までも忘却の彼方に追いやろうとしている。

任務から遠ざけられ、あまつさえタークスの監視を受けて、戦う相手を見失いかけたザックスを立ち直らせたのは、皮肉にもジェネシス軍の奇襲だった。ジュノンに無差別攻撃をかけ、ホランダーを逃がそうとするジェネシス・コピーたちとの死闘の中で、ザックスは己が戦う動機を取りもどす。幸せを守りたい。理不尽な暴力にさらされる人々を救いたい――それが、英雄を志すザックスの根幹をなす想いであった。

だから、彼はソルジャーでありつづける。たとえここが運命の分岐点だったとしても、ザックスに後悔はないだろう。英雄となるべき者は、誇りと夢だけを武器に、ただ前に――。

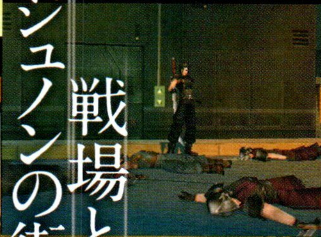
コスタ・デル・ソルでの休暇は打ち切り





まだ終わっちゃいない……か

ジュノンの街 戦場と化す







同時多発襲撃事件 暗躍するジェネシス・コピー



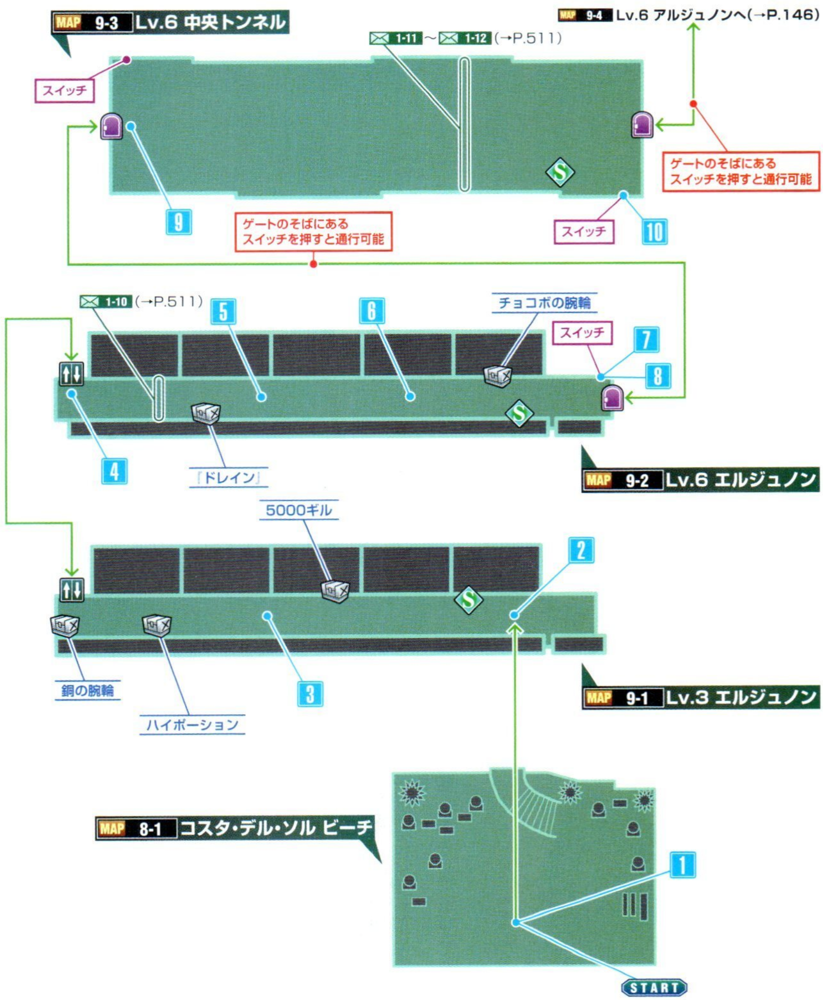




逃走したホランダーを拘束せよ

第6章

MAP 8-1 コスタ・デル・ソル ビーチ～ MAP 9-3 Lv.6 中央トンネル



出現するモンスター

Gダイバー		P.419
HP 3440	弱点	―
落	ハイポーション、★『ブリザド』	
盗	精神の魔晄石	

Gトルーパー		P.419
HP 2030	弱点	―
落	ポーション、★ミスリルの小手	
盗	『精神アップ改』、★ミスリルの小手	

Gブレイダー		P.420
HP 9780	弱点	―
落	ポーション、★魔力の魔晄石	
盗	『ドレイラ』、★『アスピル』	

ジェネラルタンク		P.471
HP 26860	弱点	―
落	神羅安式防具	
盗	HPの魔晄石、★『パワーアタック』	

サポートマシン		P.472
HP 1470	弱点	―
落	―	
盗	―	



P.141より

MAP 8-1 コスタ・デル・ソル ビーチ

1 Gダイバー×13を倒す

M 2-2-2 モデオヘイム(→P.214)
M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ!(→P.230)
M 5-1-5 実験体 百伍號(→P.260)
M 5-1-6 実験体 百六號(→P.260)

MAP 9-1 Lv.3 エルジュノン

2 Gトルーパー×2を倒す

3 Gトルーパー×14を倒す

MAP 9-2 Lv.6 エルジュノン

4 Gブレイダーを倒す

5 Gブレイダーを倒す

6 Gブレイダー+Gトルーパーを倒す

7 スイッチを調べたのち、Gブレイダー+Gトルーパー×2を倒す

8 スイッチを押してゲートを開ける

MAP 9-3 Lv.6 中央トンネル

9 ジェネラルタンク(→P.471)を倒す

10 スイッチを押してゲートを開ける

P.147へ

1 パラソルを武器にして戦うことに

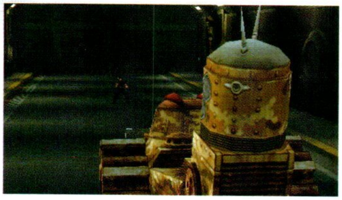
このバトルでは、水着姿にパラソルを武器として装備した、ちょっと特殊な状態で敵と戦うことになる。しかし、バトルでのザックスの能力自体はふだんと変わらないので安心しよう。敵を全滅させたあとは、MAP 9-1 Lv.3 エルジュノンへ自動的に移動し、ザックスの服装と武器がもとにもどる。



⬅水着姿でも、マテリアさえ装備していれば魔法や技をふつうに使うことができる。

7 8 スイッチを2回調べてゲートを開けよう

MAP 9-3 Lv.6 中央トンネルへのゲートを開けるには、7の場所にあるスイッチを押せばいい。ただし、はじめてスイッチを調べたときにはジェネシス軍の兵士たちが襲ってくるため、それらの敵を倒してから再度スイッチを調べる必要があるのだ。



⬅ゲートを開けるとすぐにジェネラルタンクとのバトルになるので、事前にバトルの準備を整えておこう。

9 いろいろな人々がトンネル内に集まる

ジェネラルタンクを倒したあとは、トンネル内にジュノンの避難住民や神羅のソルジャーなどが集まってくる。先へ進む前に、彼らの話をひととおり聞いておくのもいいだろう。

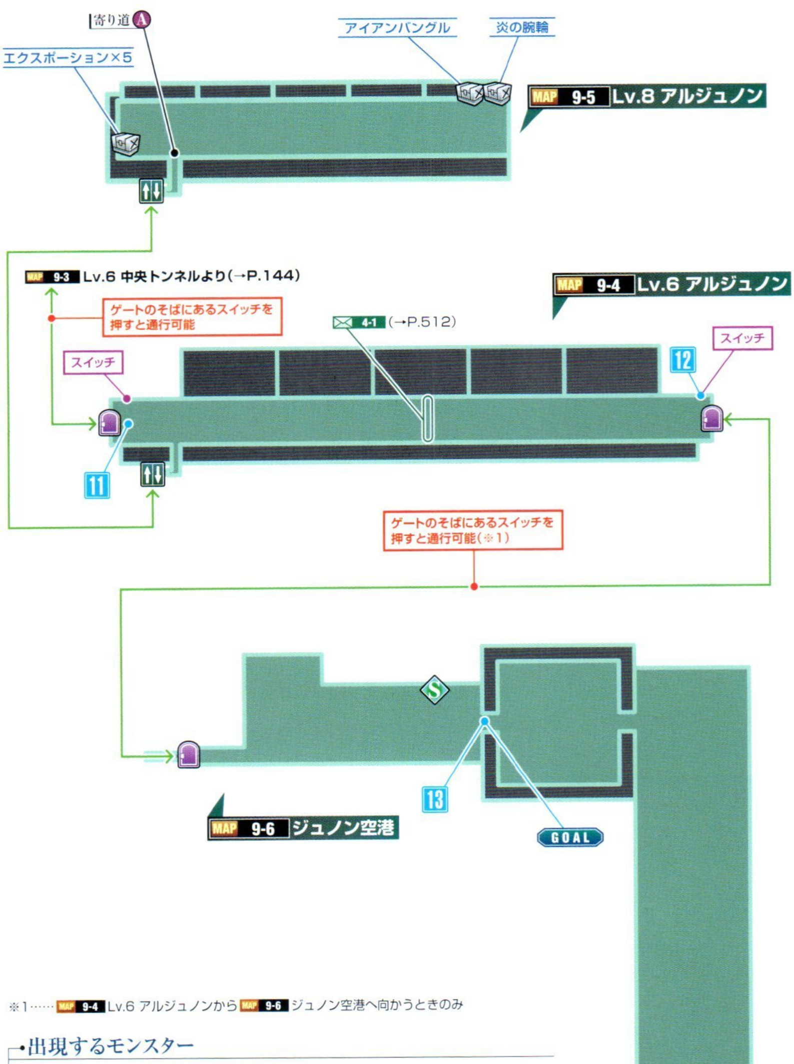


⬅セーブポイントの近くには、モデオヘイムで行動をともにしたクラウドの姿もある。どうやら、ヘリで酔ってしまったらしい。



➡ツォンからは、市街で救助活動中のシスネの話が聞ける。彼女とは、手順11を行なったあとに会うことが可能だ(→P.147)。

第6章 MAP 9-4 Lv.6 アルジュノン〜 MAP 9-6 ジュノン空港



※1……MAP 9-4 Lv.6 アルジュノンから MAP 9-6 ジュノン空港へ向かうときのみ

出現するモンスター



クレイジーソウ

P.427

HP	5340	弱点	—
落	ポーション、★ハイポーション		
盗	力の魔晄石、★体力の魔晄石		



メタルソーサーI

P.426

HP	1680	弱点	—
落	ポーション		
盗	——		



Gブレイダー

P.420

HP	9780	弱点	—
落	ポーション、★魔力の魔晄石		
盗	『ドレイラ』、★『アスピル』		



ガードスコーピオン

P.466

HP	49180	弱点	—
落	『急所斬り』		
盗	神羅保式防具、★神羅安式防具		



P.145より

MAP 9-4 Lv.6 アルジュノン

11 「ジュノン防衛ライン攻防戦」でゲートを神羅の兵器から守る

寄り道ポイントA

MAP 9-4 Lv.6 アルジュノン

12 スイッチを押してゲートを開ける

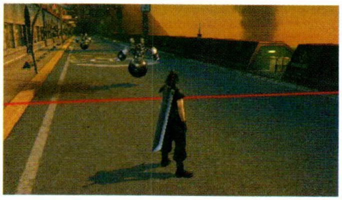
MAP 9-6 ジュノン空港

13 ガードスコーピオン(→P.466)を倒す

P.151へ

11 防衛ラインを突破される前に敵を倒せ

MAP 9-4 Lv.6 アルジュノンを訪れると「ジュノン防衛ライン攻防戦」がはじまり、下記の12個の敵シンボルが順番にゲートに向かって近づいてくる。敵シンボルに触れたときに出現するモンスターを全滅させればシンボルを撃破できるので、つぎつぎと敵シンボルに触れてモンスターを倒していこう。なお、ゲートの手前にある防衛ライン(下の写真を参照)を越えた敵シンボルは画面から消えてしまい、触れることができなくなる。敵シンボルが消えてもゲームオーバーにはならないが、敵シンボルに触れたときに現れるモンスターを20～29体倒せばフェニックスの尾が、30体全部倒せば『魔力アップ改』がもらえるので、できるだけ防衛ラインを越えられないようにしたい。



⬅敵シンボルは、左の赤い線(防衛ライン)を越えると消える。防衛ラインの近くにいる敵シンボルから優先的に撃破していこう。

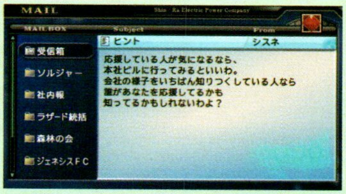
◎敵シンボルと出現するモンスターの対応

出現順	敵シンボル	出現するモンスター
1		クレイジーソウ×2
2		クレイジーソウ
3		クレイジーソウ×2
4		メタルソーサーⅠ×2
5		メタルソーサーⅠ×2
6		メタルソーサーⅠ×2
7		メタルソーサーⅠ×2
8		メタルソーサーⅠ×4
9		メタルソーサーⅠ×4
10		クレイジーソウ+メタルソーサーⅠ×2
11		クレイジーソウ+メタルソーサーⅠ×2
12		クレイジーソウ×2+メタルソーサーⅠ

寄り道ガイド

Aシスネの話を聞いておくと……

「ジュノン防衛ライン攻防戦」が終わったら、ゴンドラで MAP 9-5 Lv.8 アルジュノンへ行ってみよう。そこにはシスネがいて、「ザックスのファン」に関する話を聞かせてくれるのだ。この話を聞いておけば、神羅ビルにもどったときに特別なファンクラブに入会できる(→P.153)。



⬅シスネと話してから空港のほうへ進んでいくと、ザックスのファンについて書かれたメールが届く。

第7章 伍番街スラム～ミッドガル市街～伍番街スラム～神羅ビル



約束はまだなかば

ミッドガルでの、つかの間の平穏――。

ザックスは、エアリスとの約束を果たそうとする。空に吸いこまれてしまいそうだとおびえる少女に、覆いのない蒼天の素晴らしさを教えるために――エアリスが抱えた恐怖を取りのぞいてやるために、彼は一緒に、彼女が育てた花を街に売りに行こうと持ちかけた。プレート上の、草木が育つことのない魔晄都市を、エアリスの花でいっぱいにしよう――と。

その第一歩として、ザックスは荷車を作る。咲き誇る花々で彩られることになる、エアリスに似合いの花売りワゴンを。材料集めには、ミッドガルの人々が力を貸してくれる。弱者を切り捨てる神羅カンパニーを快く思わないスラムの住人も、ザックスへの協力を惜しむことはない。彼がこの街でどのように生き、何と戦ってきたのか――すべてを知ってはいなくとも、人々は感じ取っている。ザックスという青年が、信じるに十分な愛すべき友人なのだということを。

そうやって、ザックスは無骨なワゴンを完成させた。ただ、今回の任務に向かうまでには、まだ少しだけ時間が残されている。エアリスをもっと喜ばせるために、彼はより良いワゴンを作ることもできる。それはまたつぎの機会の楽しみに取っておく――そんな選択もあるかもしれない。

否。選べない。そのチャンスは、今を逃せば二度と巡ってはこない。なぜならば――。

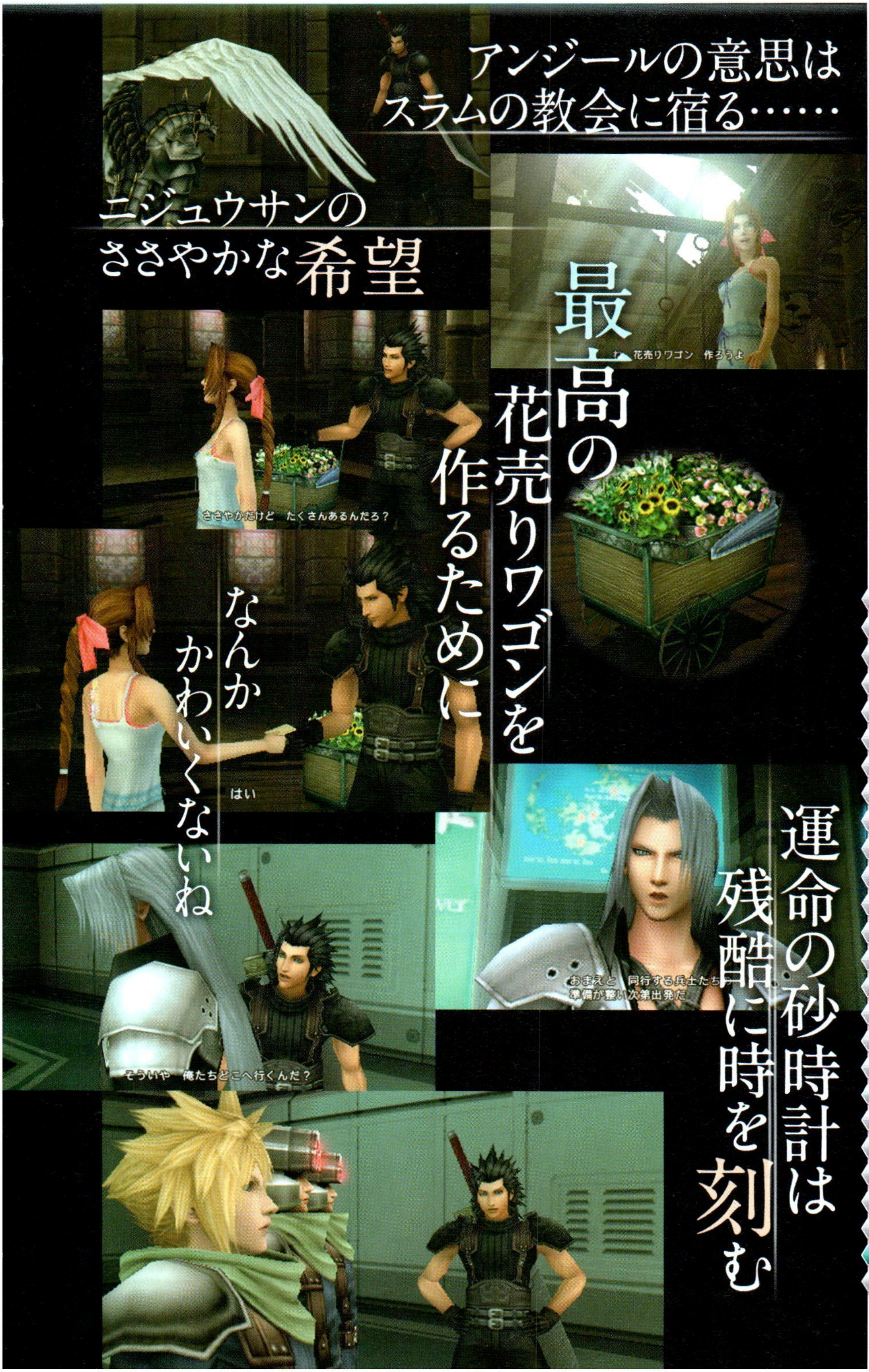
なぜならば、新たな任務としてザックスの向かう地の名は、ニブルヘイム……。

彼に運命を見通す目があったなら、決してこのひとときを粗末にはしないだろう。すべての約束を果たすことはできなくても、せめて少女の笑顔をひとつでも多く見るために、ザックスはミッドガルを駆け巡る――そう、すべきなのだ。

彼が守ろうとし、第二の故郷となったこの都市に、最後の別れを告げるためにも。

過ごした日々を、心に、焼きつけて……。

アンジールの意思は
スラムの教会に宿る……

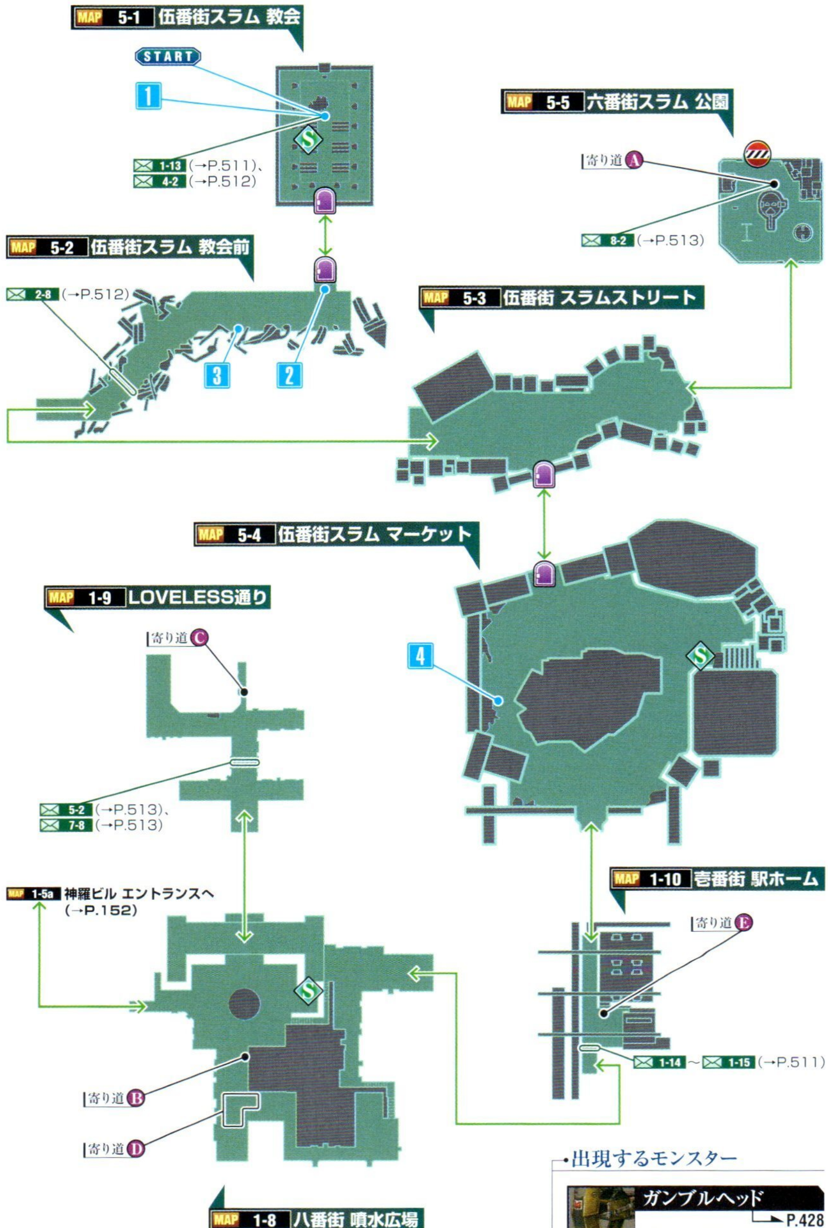


ニジュウサンの
ささやかな希望

最高の
花売りワゴンを
作るために

なんか
かわいくないね

運命の砂時計は
残酷に時を刻む



出現するモンスター

ガンブルヘッド			
→P.428			
HP	4740	弱点	―
落	―		
盗	―		

P.147より

MAP 5-1 伍番街スラム 教会

1 アンジール・コピーと出会う

M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！(→P.230)

MAP 5-2 伍番街スラム 教会前

2 ガンブルヘッド×3を倒す

寄り道ポイントⒶ～Ⓔ

寄り道ポイントⒻ～Ⓖ(→P.153)

MAP 5-2 伍番街スラム 教会前

3 小さな光のそばで◉ボタンを押して「調べてみる。」を選び、中古品の工具を拾う

入手 中古品の工具

MAP 5-4 伍番街スラム マーケット

4 男性からふるびた木材をもらう

入手 ふるびた木材

P.153へ

2 花売りワゴンを作るには4種類のアイテムがいる

ガンブルヘッドとのバトルが終わったあとは、以前伍番街スラムでザックスの財布を盗んだ男の子が現れる。そして、花売りワゴンを作るには「工具」「木材」「車輪」「参考書」といった4つのアイテムが必要だと教えてくれるのだ。

3 工具以外のものも調べてみよう

MAP 5-2 伍番街スラム 教会前には、花売りワゴンの材料となる中古品の工具以外にも、下の図のようにいろいろなものが落ちている。これらを調べたときにはザックスのさまざまな反応を見ることができるので、中古品の工具を拾う前に、落ちているものをひととおり調べてみるのもいいだろう。

◉ MAP 5-2 伍番街スラム 教会前に落ちているもの



※中古品の工具を拾うと、ほかの3つは消えて調べることができなくなる

4 酒場の名前は「セブンスヘブン」

4の場所にある木材を調べて「持っていこう！」を選ぶと、木材の持ち主の大工が現れる。建設中の酒場の名前を考えてほしいという彼の要望に対し、「七番街の楽園『セブンスヘブン』ってのは!?」を返答に選べば、ふるびた木材をゆずってもらえるのだ。

寄り道ガイド

Ⓐセフィロスファンと話して新メールを受信

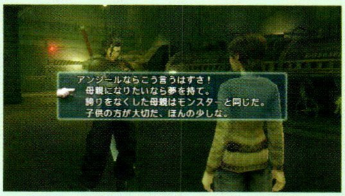
以前に MAP 5-5 六番街スラム 公園でセフィロスプレミアムファンクラブ(→P.137)に入会している場合は、入会時と同じⒶの場所にセフィロスファンがいる。彼女に再度話しかければ、セフィロスの新たなエピソードが書かれたメールを受信可能だ。

Ⓑ～Ⓒふたつのファンクラブが合併する

Ⓑの場所でファンクラブの資金不足に悩む女性に話しかけて「金持ちファンクラブと合併しろ！」を選んだのち、Ⓒの場所の女性と話せば、ふたつのジェネシスファンクラブが合併する。これにより、あとでジェネシスに関するメールが届くようになるのだ。

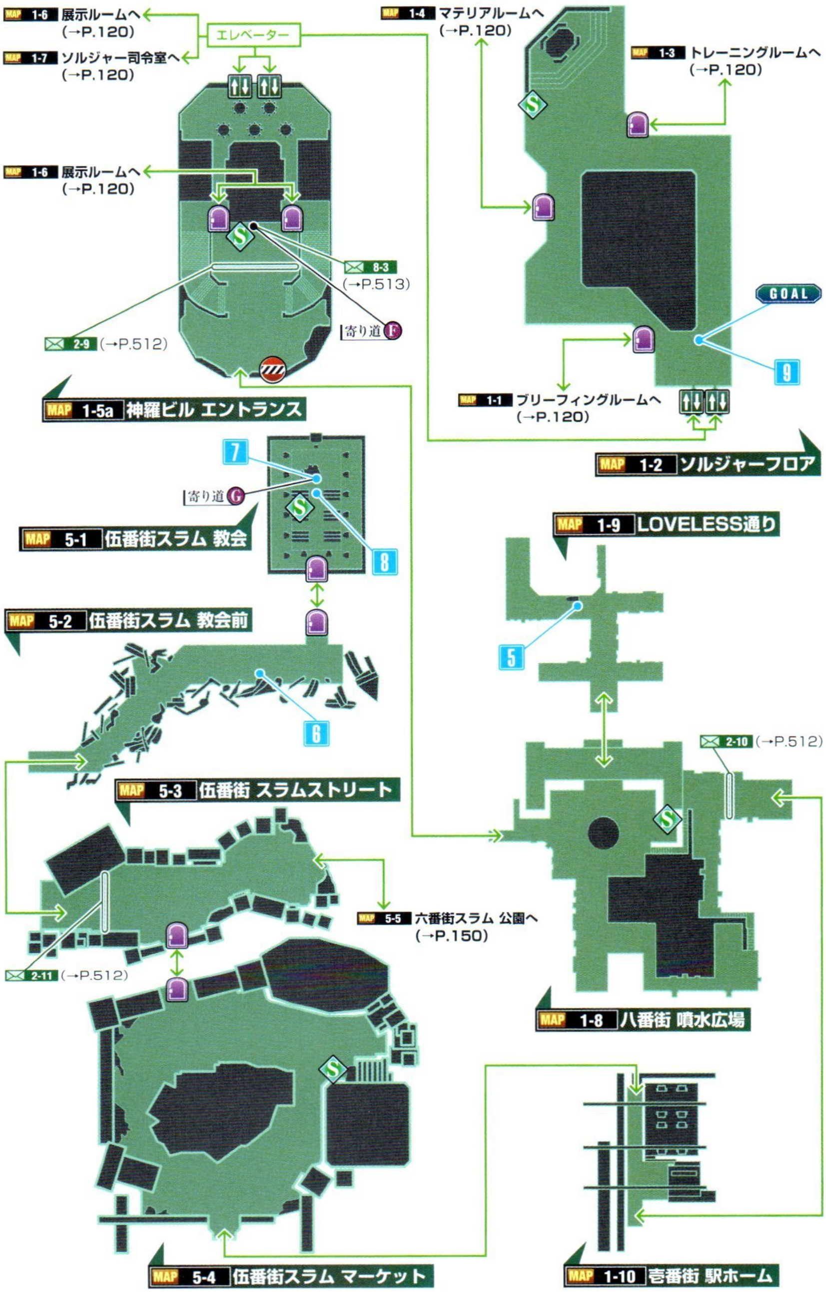
Ⓓ～Ⓔアンジールファンを説得しよう

Ⓓの場所で母親を捜して走りまわっている息子の話を聞くと、Ⓔの場所に母親であるアンジールファンが現れるので、彼女に話しかけて「誇りをなくした母親はモンスターと同じだ。」を選ぼう。すると、のちにアンジールに関するメールをいくつか受信することができるようになる。



←選ぶ選択肢をまちがえても、アンジールファンに話しかけて選択肢を選び直せば問題ない。

第7章 MAP 1-9 LOVELESS通り～ MAP 1-2 ソルジャーフロア





P.151より

MAP 1-9 LOVELESS通り

5 男性に話しかけて、くたびれたタイヤをもらう

入手 くたびれたタイヤ

MAP 5-2 伍番街スラム 教会前

6 小さな光を調べて、神羅兵のマスクのなかからワゴンの作り方を入手する

入手 ワゴンの作り方

MAP 5-1 伍番街スラム 教会

7 エアリスに話しかけて、花売りワゴンの材料を渡す

8 エアリスに近づき、ふたりで花売りをする

D.M.W エアリス+4

寄り道ポイントG

MAP 1-2 ソルジャーフロア

9 カンセルにセフィロスがくるまで待機することを伝える

P.157へ

5 LOVELESS通りにある車のもとへ

MAP 1-9 LOVELESS通りに止まっている車の持ち主の男性と話をすれば、花売りワゴンの車輪となるくたびれたタイヤがもらえる。MAP 1-6 展示ルームにも車はいくつかあるが、そちらを訪れても車輪は手に入らないので注意しよう。



←展示ルームでは、車輪が手に入らないかわりに、スリの男の子が展示品の車のタイヤを盗もうとしていたという話が聞ける。

6 参考書は神羅兵のマスクのなかに

手順 5 を終えると、MAP 5-2 伍番街スラム 教会前に落ちていた神羅兵のマスクをふたたび調べられるようになる。マスクのなかにはワゴンの作り方が入っており、それを入手した時点で花売りワゴン作成に必要なアイテムがすべてそろうのだ。

8 9 任務へ出発するとミッドガルにもどれなくなる

エアリスとの花売りを終えたあとは、カンセルにセフィロスがくるまで待つかどうかを聞かれる。ここで「もう心残りはない！」を選ぶとニブルヘイムでの任務がはじまり、ミッドガルにもどってこられなくなってしまう。何かやり残しがあるなら「もう少し待って！」を選び、やりたいことを終えてから再度カンセルに話しかけよう。

寄り道ガイド

F 新たなファンクラブや支給品に注目

ジュノンでシスネの話を聞いているなら（→P.147）、Fの場所の向かって左側にいる受付の女性に話しかけてみよう。すると、ザックスファンクラブに入会できるのだ。そのほか、MAP 1-1 ブリーフィングルームの支給ポットを調べると、最後の支給品のエルメスのくつが手に入る。



←ザックスファンクラブに入会したあとは、ザックスに関するメールが合計で3通届くようになる。

G 特殊な花売りワゴンを作ってみよう

エアリスとの花売りを終えてからニブルヘイムへ出発するまでのわずかな期間に、スラムの教会のエアリスのもとを訪れると、2種類の新しい花売りワゴンを作れる（→P.180）。ただし、これらのワゴンを作るためには、それぞれ4つずつ特別な材料を用意する必要があるのだ。



←新しい花売りワゴンを作ると、そのワゴンを使ってザックスとエアリスがふたたび花売りに出かける場面が見られる。

INDEX

第8章

ニブルヘイム～ニブル魔晄炉～神羅屋敷～ニブル魔晄炉



刻の凍てつく地

ついにザックスは訪れてしまった。彼の人生を決定的に狂わせる呪わしき地――ニブルヘイムを。

正確にはもう、神羅のソルジャーとなる道を志し、それを成しとげた時点でザックスの運命は決していた。しかしこの日、この任務に彼が就いていなかったなら――神羅の上層部がニブル魔晄炉の調査を最重要事項と捉えず、セフィロスとザックスの1stふたりを差し向けようと考えなかったなら、少なくともザックスの人生がこれほど激しく弄ばれることもなかったのだろう。

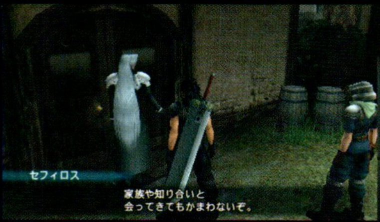
誰も予見することはできなかった。これからこの辺境の村を襲う悲劇を。ザックスとクラウドだけでなく、少女ティファをはじめとするニブルヘイムの住民すべて――そして事件の中心となるセフィロスまでもが翻弄されることになる、残酷な運命の悪戯を。

死んだと思われていたジェネシスとの、ニブル魔晄炉での再会をきっかけに、セフィロスは自身の出生に疑念を抱きはじめる。ソルジャーとは何なのか？　その中でも特別な存在である者たちは？　突出した3人のソルジャー・クラス1stのうち、彼をのぞくジェネシスとアンジールはプロジェクト・Gと呼称される非道な人体実験の産物であり、劣化したその肉体はモンスターに似た異形の特徴を宿した。ならば英雄と呼ばれ、最強のソルジャーであるはずのセフィロスはどのように誕生したのか？　どんなたくらみの果てに、創り出されたのか――？

その答えまでもが、この村にはあった。神羅屋敷と呼ばれる古びた大邸宅は、数十年も前からひそかに、おぞましい計画の中心地として機能してきた。セフィロスの疑惑と戦慄は膨らみゆき、ここに弾ける。炎と燃え盛る激しい憎悪を噴出させて。

そしてニブルヘイムの惨劇は幕を開ける。誰も彼もがその業火の中でのたうち、数少ない生存者もまた、果てしない狂気と悪意に飲みこまれていく。

クラウドの長い長い悪夢がはじまる。ザックスには、終焉への秒読みが――。

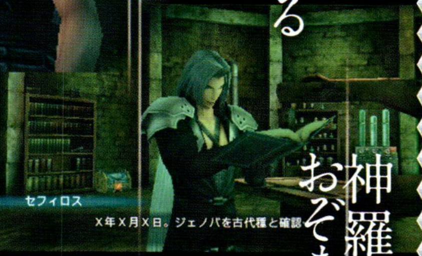




ジェノバ・プロジェクト・Sが生み出したもの——



ニブル魔晄炉に眠る開いてはならない禁断の扉





どうして教えてくれなかった？

神羅屋敷に隠されたおぞましき真実



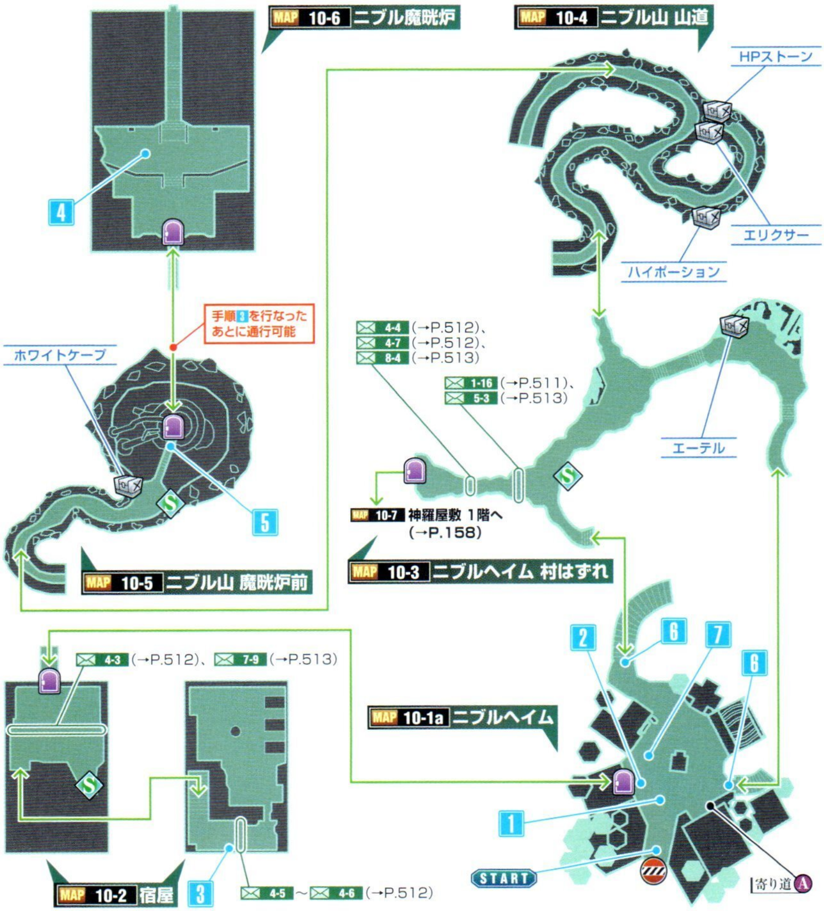


炎の海の中で英雄は変貌する



第8章

MAP 10-1a ニブルヘイム～ MAP 10-6 ニブル魔晄炉～ MAP 10-1a ニブルヘイム



出現するモンスター



ボム → P.449
HP 6608 弱点 氷
落 ポーション
盗 ポーション、★炎の腕輪



ニードルキッス → P.451
HP 2650 弱点 炎
落 『サンダー』、★『サンダラ』
盗 『サンダー』、★雷の指輪



レメディボム → P.449
HP 15530 弱点 氷
落 魔力の魔晄石、★『ファイア』(※1)
盗 力の魔晄石、★体力の魔晄石



リスキーボム → P.449
HP 15530 弱点 氷
落 魔力の魔晄石、★『ファイア』(※1)
盗 魔力の魔晄石、★力の魔晄石



ペイニーボム → P.449
HP 15530 弱点 氷
落 魔力の魔晄石、★『ファイア』(※1)
盗 精神の魔晄石



Gレギオン → P.419
HP 3040 弱点 ―
落 ポーション、★フォースブレス
盗 『魔力アップ改弐』、★タリスマン



Gデリーター → P.422
HP 16610 弱点 ―
落 『グラビデ』
盗 沈黙の衝撃、★死の衝撃

※1……戦利品を落とすのは、レメディボム、リスキーボム、ペイニーボムの3体を1体も自爆させずに全滅させたときに最後に倒した1体のみ。また、ザックスが金のカケラを持っていない場合は、金のカケラをかならず落とす

P.153より

寄り道ポイントA

MAP 10-1a ニブルヘイム

1 ティファと知り合う

2 セフィロスに話しかけて、魔晄炉への出発時間を聞く

MAP 10-2 宿屋

3 セフィロスに話しかけて、ニブル魔晄炉へ出発する

MAP 10-6 ニブル魔晄炉

4 セフィロスに近づき、彼の出生に関する話を聞く

MAP 10-5 ニブル山 魔晄炉前

5 Gレギオン×2+Gデリーター（→P.422）を倒す

MAP 10-1a ニブルヘイム

6 クラウドやティファと一緒に村へもどる

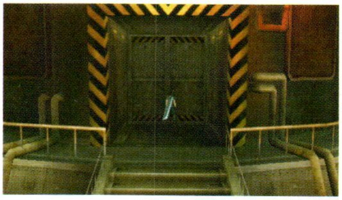
7 宿屋の外に出て、エアリスと電話で話す

D.M.W エアリス+4

P.159へ

1 魔晄炉を訪れる前にいろいろな場所へ行ける

ティファと話したあとは、ニブルヘイムの周辺にあるニブル山や神羅屋敷といった場所へ行けるようになる。これらはニブル魔晄炉のあとに訪れることになる場所だが、下の「寄り道ガイド」で紹介している『ニブルヘイムの七不思議』の調査をはじめるために、ひと足先に訪れてみるのもいいだろう。



←ティファと話した時点でほとんどの場所を訪れることができるが、なかにはまだ入れない場所もある。

5 6 ティファたちとニブルヘイムへ

Gデリーターたちとのバトルが終わると、負傷したクラウドとともにティファがニブル山を下りていく。こちらも山道をくだり、MAP 10-1a ニブルヘイムを目指そう。ティファたちが歩く速度はかなり遅めだが、彼女らがやってくるのを待たずにどんどん先へ進んでしまっても、とくに問題はない。

7 クラウドが神羅屋敷へ案内してくれる

ニブル魔晄炉からニブルヘイムにもどってきたら、今度はセフィロスに会うために神羅屋敷へ向かうことになる。村のなかに立っているクラウドに話しかけるか、マップの全体図で見て上側の出入口から村を出ると、クラウドが神羅屋敷のほうへ走っていくので、あとを追いかけていこう。



←この場所に立っている神羅兵姿のクラウドに話しかけると、彼が神羅屋敷に向かって走りはじめる。

寄り道ガイド

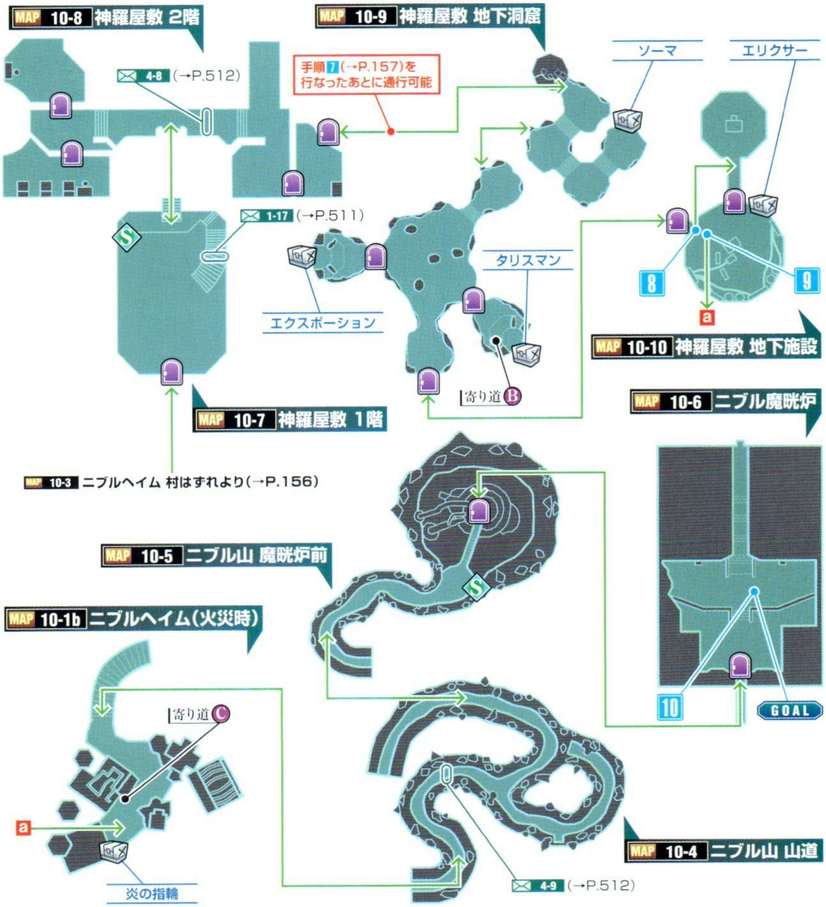
Aニブルヘイムの七不思議を探れ

ニブルヘイムには、七不思議と呼ばれる7つの謎が隠されている（→P.181）。もし興味があるなら、Aの場所にいる男の子に話しかけて、これらの謎の調査をはじめてみよう。手順3でニブル魔晄炉へ出発する前の時点では、7つの謎のうち4番目までの謎を解くことができる。



←ニブルヘイムの七不思議を解いていくと、貴重なマテリアやアイテムなどを入手可能。ただし、手順8を行なったあとは、1～5番目の謎が解けなくなる（→P.159）。

第8章 MAP 10-7 神羅屋敷 1階～MAP 10-6 ニブル魔晄炉



出現するモンスター

サハギン	P.441
HP 10445	弱点 雷
落	ポーション、★『ブリザド』(※1)
盗	『ブリザド』、★『ブリザラ』

怪奇虫	P.447
HP 1120	弱点 —
落	ポーション、★万能薬
盗	ポーション

デスクロー	P.452
HP 9050	弱点 炎
落	魔力の魔晄石、★ミスリルの小手
盗	ミスリルの小手、★『力アップ』

セフィロス	P.473
HP (※2)	弱点 —
落	—
盗	—

炎マテリア	P.474
HP 14352	弱点 氷
落	—
盗	—

氷マテリア	P.474
HP 14352	弱点 雷
落	—
盗	—

雷マテリア	P.474
HP 14352	弱点 炎
落	—
盗	—

支援マテリア	P.474
HP 14352	弱点 —
落	—
盗	—

※上記のほかに、P.156のモンスターも出現する(Gデリーターとgレギオンをのぞく)
※1……カンオケのカギの所持数が3個以下のときは、カンオケのカギをかならず落とす
※2……1回目は52820、2回目は31900

P.157より

寄り道ポイントB

MAP 10-10 神羅屋敷 地下施設

8 セフィロスの様子をうかがう

9 地下施設の外に出る

寄り道ポイントC

MAP 10-6 ニブル魔晄炉

10 倒れているティファに近づいて彼女の様子を見たのち、セフィロス(→P.473)と戦う

D.M.W セフィロス+4(※3)

※3……セフィロス(1回目)とのバトルの直前に変動する

P.163へ

8 9 やり残したことがないか施設に入る前に確認を

地下施設を訪れてセフィロスの様子をうかがったのち、施設の外に出ると、場面は燃えさかるニブルヘイムへと移る。こうなると、サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』(→P.181)の1～5番目の謎の調査は行なえなくなるので、やり残したことがないかよく確認してから地下施設に入ろう。



⬅地下施設の手前の洞窟でサハギンを倒すと手に入るカンオケのカギは、5番目の謎を解くさいに必要となる。



➡1～5番目の謎の真相を村の男の子に伝えていれば、燃えさかるニブルヘイムで6番目の謎を解くことが可能。

10 セフィロスとの2連戦

ニブル魔晄炉で倒れているティファに近づいて様子を見たあとは、セフィロスと2回連続で戦うことになる。1戦目はふつうに敵のHPをゼロにすれば勝利となるが、2戦目では、少しずつこちらへ近づいてくるセフィロスが特定の地点にたどり着く前に、敵のHPをゼロにしなくてはならないのだ。



⬅2戦目のバトルでは、セフィロスが特定の地点に到達すると、たとえザックスのHPが残っていてもゲームオーバーになってしまう。

寄り道ガイド

B～C 5番目と6番目の謎は解ける期間が短い

サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』(→P.181)の謎のうち、5番目の謎は手順 7 (→P.157)と手順 8 のあいだに、6番目の謎は手順 9 と手順 10 のあいだにのみ解決可能。どちらも挑戦できる期間が短いので、物語を先へ進めすぎて解決し損ねることのないように気をつけよう。



⬅7番目の謎は、クラウドを連れて神羅屋敷から出たときに解くことができるため(→P.163)、6番目の謎を解いたあとはそのままセフィロスを倒しに行けばいい。

第9章 神羅屋敷~ニブルヘイム~ゴンガガ



悪 夢からの脱走

長い眠りから目覚めると、ザックスを取り巻く世界は一変していた。

正確には、変わったのは周囲ではない。世界に対して、彼の立つ位置が変えられていた。最後の記憶がとぎれる前とはまるでちがう立場に。

神羅カンパニーが擁する武力の切り札である、数少ないソルジャー・クラス1st――エリート中のエリートとも言うべき存在から、狂気に満ちた研究のための、あらゆる権利と自由を剥奪された身分にザックスは落とされていた。魔晄に満ちた溶液の中で覚めない悪夢を見つづける、人として扱われぬ実験サンプルに、クラウドとともに……。

彼らには罪も落ち度もない。むしろふたりは功を立てた身であった。あのセフィロスを――憎悪に取りつかれてニブルヘイムを焼き払い、神羅を捨てて人類すべての敵対者となったかつての英雄を、彼らは見事に討ち取ったのだ。感謝されこそすれ、このように不当な仕打ちを受けるいわれはないはずだった。

しかし、それが彼らの属する神羅という、国家をも超える巨大組織の本質であった。働きに報いることなく、組織にとって都合が悪くなれば、人の命などたやすく奪って隠蔽する無法と暴力の権化。今回はその矛先が、神羅に尽くしてきたふたりの若者に向けられたに過ぎぬのだ。

状況を本能的に理解し、覚醒したザックスは逃亡を図る。すでに親友となったクラウドとともに、あてどもなく――だが、それは過酷な旅路だった。ソルジャーの適性を持たぬ身で高濃度の魔晄を浴びせられつづけたクラウドは重度の魔晄中毒に陥り、会話も歩行もままならない廃人と化していた。タークスをはじめとする神羅の追っ手が迫る中、自力で動けぬクラウドを連れて逃走するという選択はあまりにも困難に過ぎた。

それでも、ザックスは絶対に友を見捨てない。当然のこととして、彼は重荷を背負いこむ。亡き友アンジールとの誓いは、若き兵士を英雄にふさわしい男へと成長させていた。

みずからが犠牲になろうとも、ザックスは己の誇りを貫き通す。夢へと通じるただひとつの道を――。

幽閉された 2体の実験サンプル



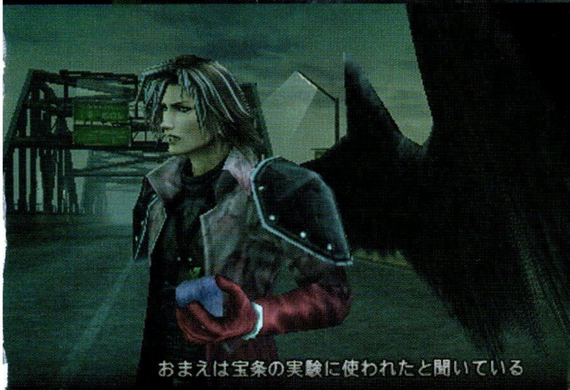


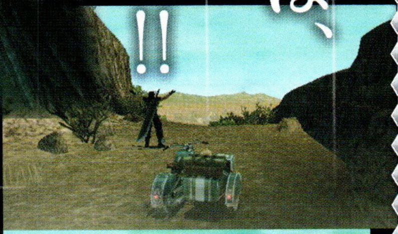
魔晄中毒を発症
外的刺激に反応なし
回復は絶望的——





捕まんのは、もうゴメンだ!!





最後の
純粋S細胞の持ち主

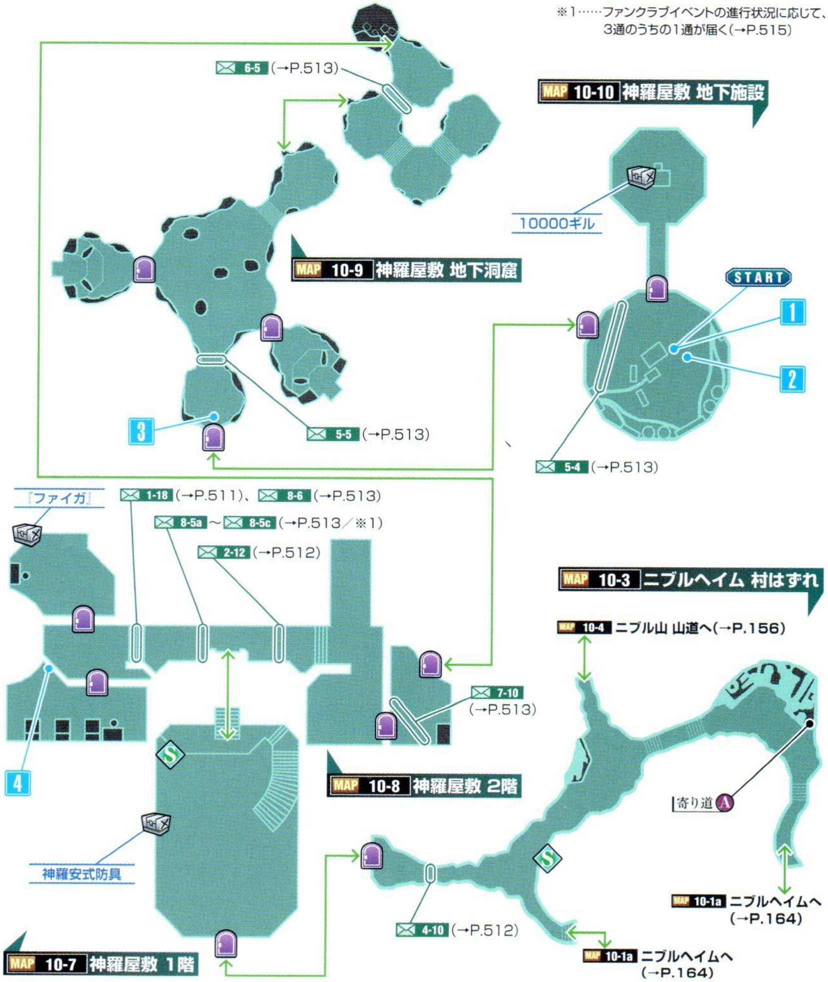




自由への逃走の果て、たどり着く故郷ゴンガガ

第9章　MAP 10-10 神羅屋敷 地下施設～MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれ

※1……ファンクラブイベントの進行状況に応じて、3通のうちの1通が届く(→P.515)



出現するモンスター



サハギン	P.441
HP 10445	弱点 雷
落	ポーション、★『ブリザド』(※2)
盗	『ブリザド』、★『ブリザラ』



ファニーフェイス	P.453
HP 4668	弱点 ―
落	エーテル、★『ポイズン』
盗	エーテル、★魔よけのおふだ



ガーゴイル	P.454
HP 6668	弱点 ―
落	イヤリング、★サークレット
盗	魔力の魔晄石、★エルメスのくつ



ボム	P.449
HP 6608	弱点 氷
落	ポーション
盗	ポーション、★炎の腕輪



ニードルキッス	P.451
HP 2650	弱点 炎
落	『サンダー』、★『サンダラ』
盗	『サンダー』、★雷の指輪



デスクロー	P.452
HP 9050	弱点 炎
落	魔力の魔晄石、★ミスリルの小手
盗	ミスリルの小手、★『力アップ』

※上記のほかに、P.158の怪奇虫も出現する
※2……カンオケのカギの所持数が3個以下のときは、カンオケのカギをかならず落とす

P.159より

MAP 10-10 神羅屋敷 地下施設

1 実験用ポッドから脱出する

D.M.W アンジール+4

M 1-1-2 神羅軍 応用訓練(→P.196)
M 2-2-3 ニブルヘイム(→P.215)
M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ!(→P.232)
M 5-2-1 実験体 百七號(→P.261)
M 5-2-2 実験体 百八號(→P.261)

2 倒れている研究員を調べて、たんすのカギを入手する

入手 たんすのカギ

MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟

3 ニブルヘイムを目指して進む

MAP 10-8 神羅屋敷 2階

4 たんすを開けてソルジャーの服を入手する

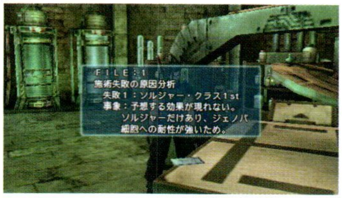
入手 ソルジャーの服

寄り道ポイントA

P.165へ

2 研究員を調べるとたんすのカギが手に入る

ザックスが地下施設で自由に動けるようになったら、近くに倒れている研究員を調べて、たんすのカギを入手しておこう。このカギを取らなくても手順5(→P.165)までは進めることができるが、結局は地下施設へカギを取りに行くハメになるので、地下洞窟へ出る前に忘れずに入手しておきたい。



⬅セフィロスと戦ったあとは、地下施設と神羅屋敷に、新たな宝箱や神羅の研究者が書いた資料が置かれている。

3 敵と戦わなくても道中の安全は確保可能

地下施設から外に出たあとは、神羅屋敷を出てニブルヘイムを目指せばいい。各マップを訪れるたびに、「この先の安全を確保してくる」とザックスが話すが、自主的にバトルをたくさん行なう必要はない。敵と遭遇しないように移動したり、バトルから逃げたりしても、とにかくつぎのマップへの出入口にたどり着きさえすれば、道中の安全を確保したことになるのだ。

4 服を取るのをあとまわしにするといいことが

たんすのカギがある状態で4の場所のたんすを調べると、ソルジャーの服が手に入る。この服は、のちにクラウドに着せるための服で、手順5(→P.165)を終えたあとに取ることも可能。その場合、手順8(→P.167)で挑む狙撃の少し前にセーブが行なえるようになり、狙撃で良い成績を出せなかったときにすぐ再挑戦できるので、手順5のあとに服を取るのがオススメ。



⬅ふたつ並んでいるたんすのうち、向かって左側にはソルジャーの服が、右側には5000ギルが入っている。

寄り道ガイド

A 七不思議の最後の謎が明かされる

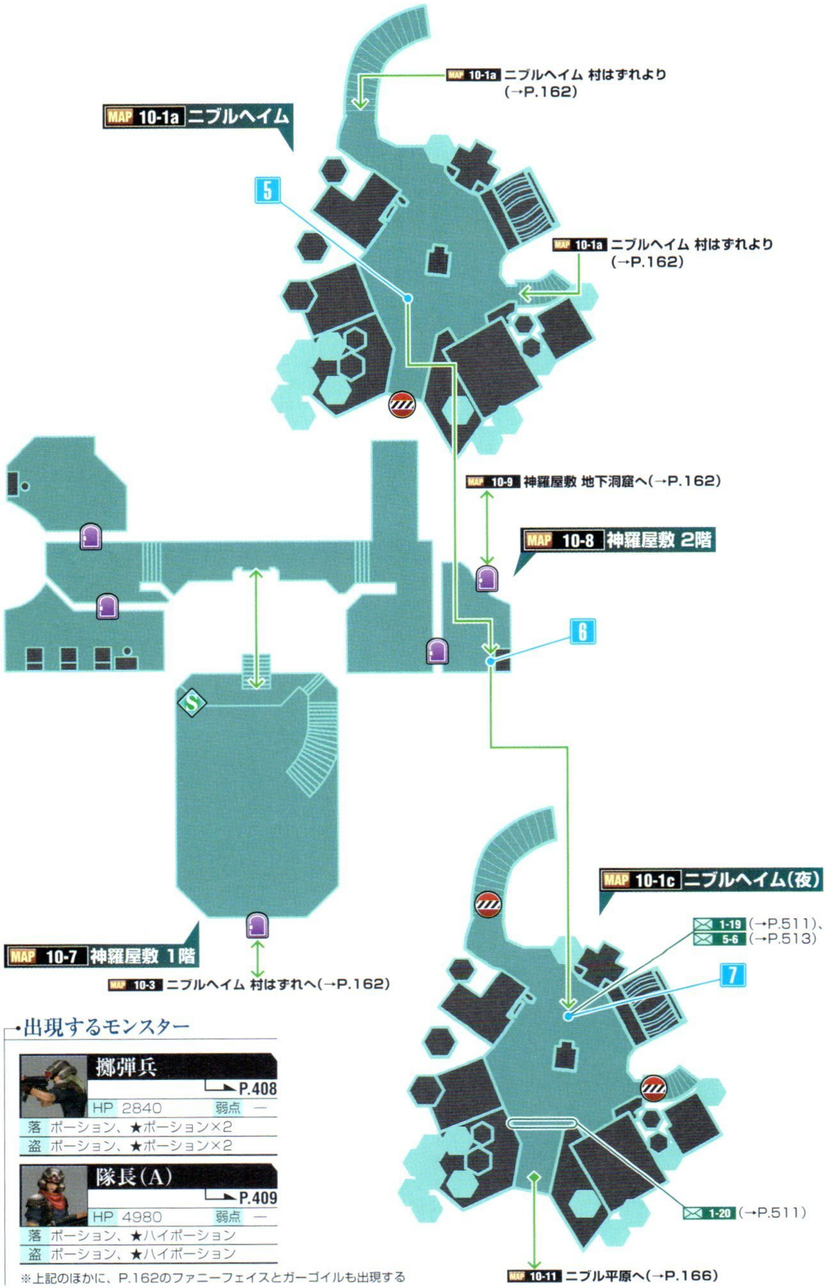
サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』(→P.181)の謎のうち、1～6番目の謎を解いていると、村にいた男の子から7番目の謎について書かれたメールが届く。このメールが届いたあとはAの場所に小さな光が出現し、そこを調べれば『ウォール』のマテリアが手に入るのだ。



⬅クラウドをソルジャーの服に着がえさせたあと(→P.165)は、このマテリアを拾うことができなくなるので注意。

第9章

MAP 10-1a ニブルヘイム〜 MAP 10-1c ニブルヘイム(夜)



出現するモンスター

擲弾兵		P.408
HP	2840	弱点 —
落	ポーション、★ポーション×2	
盗	ポーション、★ポーション×2	

隊長(A)		P.409
HP	4980	弱点 —
落	ポーション、★ハイポーション	
盗	ポーション、★ハイポーション	

※上記のほかに、P.162のファニーフェイスとガーゴイルも出現する

P.163より

MAP 10-1a ニブルヘイム

5 クラウドを守りながら神羅兵たちを倒す

MAP 10-8 神羅屋敷 2階

6 クラウドにソルジャーの服を着せる

MAP 10-1c ニブルヘイム（夜）

7 擲弾兵×2+隊長を倒す

P.167へ

5 クラウドを神羅兵の手から守れ

ニブルヘイムにもどってくると、クラウドを守りながら神羅兵と戦うことになる。「襲いかかってくる擲弾兵と隊長を全滅させる→クラウドを連れ去ろうとしている兵士に近づく」という手順を3回くり返し、神羅兵からクラウドを守り抜こう。

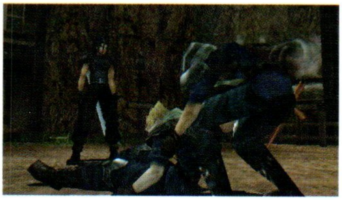
画面下部には、クラウドを連れ去ろうとしている兵士から村の出口までの距離がつねに表示されている（くわしくは下の表を参照）。これが0cmになるとクラウドが連れ去られてしまい、村からの脱走は失敗となるのだ。もっとも、脱走に失敗してもすぐにゲームオーバーにはならず、バトルをやり直すかどうかの選択肢で「はい」を選べば、ザックスの状態はそのままで MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれのセーブポイント付近から再開できる（「いいえ」を選ぶとゲームオーバーになる）。

◉ **兵士から村の出口までの距離と出現する敵の数**

バトル回数	村の出口までの距離	出現する敵の数
1戦目	2258cm	10体
2戦目	2047cm	12体
3戦目	2210cm	16体



←バトルに手間取るとクラウドが連れ去られてしまうので、強力な魔法や技を使うなどして敵を手早く倒そう。



➡クラウドを救出するたびに、画面下部に表示されていた距離がリセットされて新たな距離が表示される。

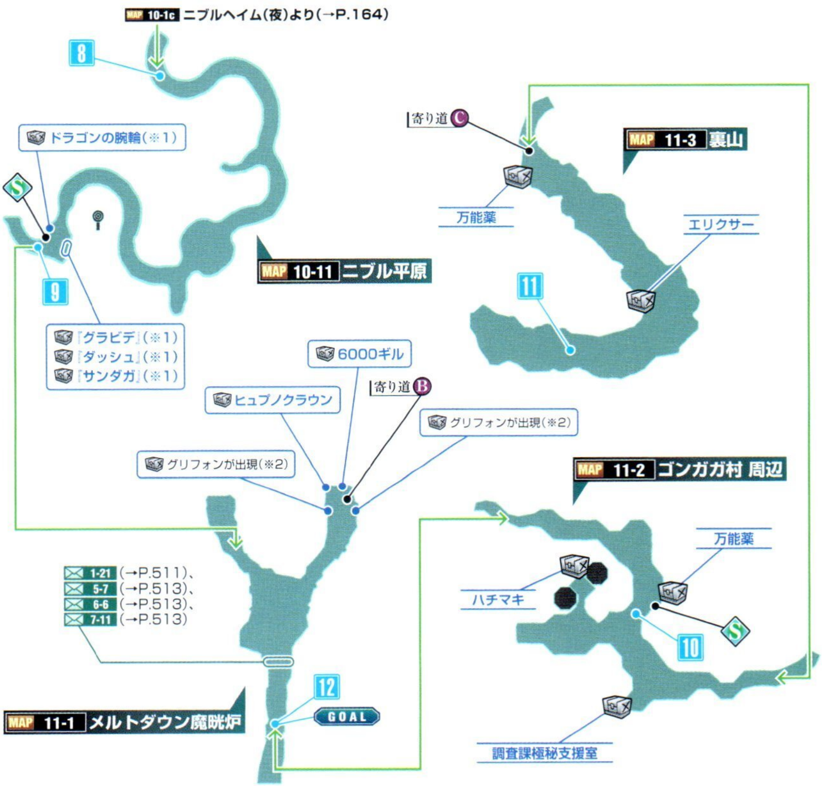
6 ソルジャーの服があるかどうかで手順が変わる

手順 5 を終えたあとは、ザックスが神羅屋敷にもどってくる。このとき、手順 4（→P.163）でソルジャーの服を入手している場合はそれを自動的にクラウドに着せて手順 7 に進むが、服がない場合はいったん自由に行動できるようになり、たんすから服を入手してクラウドに話しかけた時点で手順 7 に進むのだ。



←ソルジャーの服をまだ入手していない場合は、難易度の高い手順 8（→P.167）に備えて神羅屋敷でセーブをしておくといい。

第9章 MAP 10-11 ニブル平原～ MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉



※1……手順8の結果に応じて出現する
※2……左側のグリフォンを倒すとゼイオの実が、右側のグリフォンを倒すと『アスピガ』が手に入る。また、左奥のドラム缶を壊した直後に倒した敵からは2000ギルを、右奥の鉄柵を壊した直後に倒した敵からは魔力の魔晄石を追加で入手できる

出現するモンスター

モンスター	参照	HP	弱点	落	盗
アラートヘッド	P.428	4970	—	——	——
Gエリミネーター	P.476	65300	—	『ふきとばし』	山チョコボの腕輪、★アイアンバングル
グリフォン	P.448	17840	—	ハイポーション、★魔力の魔晄石	精神の魔晄石、★ハイポーション
アーリマン	P.443	6910	—	精神の魔晄石	精神の魔晄石、★『ケアル』
ネックハンター	P.455	2810	—	ポーション、★力の魔晄石	万能薬、★運の魔晄石
スカイガンナー	P.426	8190	雷	HPの魔晄石、★体力の魔晄石	——
Gスレイヤー	P.420	27590	—	ポーション、★力の魔晄石	『アスピル』、★『ドレイガ』
Gプレデター	P.422	12460	—	リストバンド、★パワーリスト	沈黙の衝撃 、★死の衝撃
ホランダー	P.477	98540	—	『ステータス防御』	ダークマター、★ダークマター×2
ランダウォーム	P.445	4400	氷	ポーション、★精神の魔晄石	魔力の魔晄石、★MPの魔晄石

P.165より

MAP 10-11 ニブル平原

8 偵察用ガンブルヘッドを狙撃銃で倒しながら進む

9 シスネと会ったのち、ハイウェイでGエリミネーター(→P.476)を倒す

D.M.W シスネ+4(※3)

※3……上記のバトルの直前に変動する

寄り道ポイントB

MAP 11-2 ゴンガガ村 周辺

10 アンジールらしき姿を見かける

D.M.W アンジール+4

MAP 11-3 裏山

11 Gスレイヤー(→P.420)+Gプレデター(→P.422)を倒す

寄り道ポイントC

MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉

12 ホランダー(→P.477)を倒す

P.173へ

8 狙撃銃で神羅の兵器を破壊しながら進む

MAP 10-11 ニブル平原には、あちこちに偵察用ガンブルヘッドが配置されている。この敵のそばには狙撃銃が落ちているので、それを使って偵察用ガンブルヘッドを破壊していこう(具体的な手順はP.168～169を参照)。なお、画面下部の「倒ポイント」と「逃ポイント」は、下記の条件を満たすと増加する。

◉ 倒ポイントと逃ポイントが増加する条件

条件	増加するポイント
狙撃銃で偵察用ガンブルヘッドを破壊する	倒ポイント+1
通常のバトルでアラートヘッドを倒す	倒ポイント+1
偵察用ガンブルヘッドに逃げられる(※4)	逃ポイント+1
通常のバトルでアラートヘッドに逃げられる	逃ポイント+1

※4……偵察用ガンブルヘッドの様子が画面に映し出されてから特定の地点まで進むか、偵察用ガンブルヘッドに気づかれてからしばらく時間がたつと逃げられてしまう

倒ポイントと狙撃銃の強化について

狙撃銃は、「倒ポイント」を消費して強化することができる。狙撃銃の攻撃が当たった敵と、その近くにいる敵はこちらに気づき、しばらくすると逃走してしまうので、どんどん狙撃銃を強化し、なるべく短時間で敵を破壊していこう。

◉ 狙撃銃の強化内容と必要な倒ポイント

強化内容	効果	倒ポイント
①攻撃力アップ	1回の狙撃で敵に与えるダメージ量が各部位(→P.168)ともに100ずつ増える	3pt
②手振れ防止	照準のブレが少なくなる	3pt
③命中範囲アップ	銃弾が広い範囲に当たるようになる	3pt
④誘爆弾購入	敵を一撃で倒す誘爆弾を装填する(※5)	6pt

※強化の状況などはすべての狙撃銃に持ちこされる
※①～③の初期レベルは1で、最大でLv10まで強化できる
※5……最大装填数は1発で、誘爆弾を一度撃った狙撃銃には装填できない

逃ポイントと報酬の宝箱について

ニブル平原の奥にたどり着いたときには、逃ポイントの量に応じた数の宝箱が出現する。逃ポイントを増やさずに進んでいけば、最大で4つの宝箱を開けることができるのだ。

◉ 逃ポイントと出現する宝箱の対応

宝箱の中身	逃ポイント				
	11以上	6～10	3～5	1～2	0
『サンダガ』	×	○	○	○	○
『ダッシュ』	×	×	○	○	○
『グラビデ』	×	×	×	○	○
ドラゴンの腕輪	×	×	×	×	○

※○は宝箱が出現することを、×は出現しないことを示す

寄り道ガイド

Bモンスターが隠れている宝箱もある

MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉の宝箱は、いずれも鉄柵やドラム缶が邪魔でそのままでは開けられない。Bの場所の男性と話せば鉄柵やドラム缶を壊せるようになるが、なかには鉄柵やドラム缶を壊すと同時に敵が出現する宝箱もあるので注意しよう。

C滝から宝箱が流れてくる

手順11を終えており、なおかつ MAP 11-3 裏山で7回以上バトルを行なっていれば、Cの場所で『滝からお宝回収』(→P.183)に挑める。このサブイベントでは、滝から流れてくる宝箱を取れば取るほど、たくさんのギルやアイテムなどが手に入るのだ。

SCENARIO COLUMN MAP 10-11 ニブル平原を逃ポイントがゼロのまま突破するには

ニブル平原で逃ポイントを増やさずに奥まで進むには、狙撃銃を効率よく強化しつつ偵察用ガンブルヘッドを手早く倒していく必要がある。右記の手順を参考にしながら、逃ポイントがゼロの状態でニブル平原を突破し、4つすべての宝箱からマテリアやアイテムを入手することにチャレンジしてみよう。

狙撃を行なうときの基礎知識

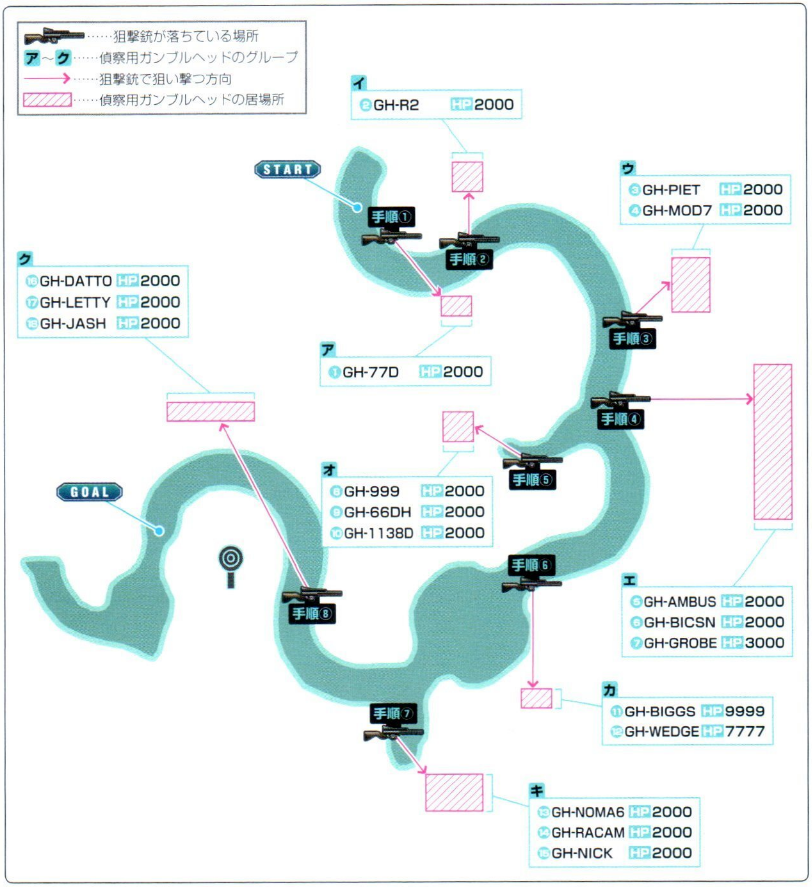
偵察用ガンブルヘッドを狙撃したとき、弾が当たった部位によって、与えるダメージ量は右の図のように大きく変化する。盾の部分を撃ってもわずかなダメージしか与えることができないので、狙撃銃の攻撃力を大幅にアップさせている場合以外は、ほかの3つの部位を撃っていくといいだろう。そのさいは、◉ボタンで2回ズームを行なっておくと、狙った部位に弾を当てやすい。

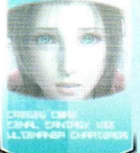
◉偵察用ガンブルヘッドを撃ったときに与える基本ダメージ量



※盾以外の部分を撃つと偵察用ガンブルヘッドがひるむ

狙撃銃が落ちている場所と偵察用ガンブルヘッドの居場所





逃ポイントを増やさずに進むための手順

手順①、② 砲台破壊を狙ってみよう

手順① と 手順② の場所では、それぞれ1体ずつ偵察用ガンブルヘッドを破壊することになる。どちらも砲台を撃てば一撃で破壊できるので、はじめは砲台を狙って狙撃していこう。ほかの場所に弾が当たって敵に発見されてしまったら、脚部を連続で狙撃すればいい。



←敵の頭上に照準を合わせてから、弾を連発しつつ照準を下げていくと、砲台に弾が命中しやすい。

手順③ 左側にいる敵から破壊する

ウの敵グループのうち、右側にいる④の敵を先に狙撃すると、もう一方の③の敵にも気づかれてしまい、短い時間で2体の敵を破壊しなければならなくなる。はじめは左側にいる③の敵を集中攻撃し、この敵を破壊したら、④の敵に狙撃を開始するのがオススメだ。



← 手順③ の狙撃銃のそばに出現するアラートヘッドを何度も倒せば、倒ポイントがかせげる。自信がなければ、ここで狙撃銃を大幅に強化しよう。

手順④ 敵を破壊する順番に注意

エの敵グループでは、左のほうにいる⑤と⑥の敵のうちのどちらかを狙撃すると、もう一方の敵もこちらを発見する。右のほうにいる⑦の敵を狙撃してもほかの敵はこちらに気づかないので、⑦の敵を先に壊してから残りの敵を狙撃するか、⑤と⑥の敵を連続で壊してから⑦の敵を狙撃すればOKだ。これらの敵を破壊したあとは、HPの高いカの敵グループに備えて、誘爆弾を購入しておこう。

手順⑤ 敵を倒さずに進んでもかまわない

手順④ の場所からマップの全体図で見て下に進んでいき、オの敵グループを無視しても逃ポイントは増えない。しかし、オの敵グループは、敵のそばにあるドラム缶を撃てば一撃でまとめて破壊できるので、倒ポイントがほしければ壊しに行くのもいいだろう。

手順⑥ 誘爆弾を活用するとラクに破壊できる

カの敵グループの⑪と⑫は、どちらもHPの高い強敵。しかも、一方の敵を狙撃した時点でもう片方の敵にも気づかれるため、1体は誘爆弾を使って一撃で壊したほうが無難だ。⑫の敵よりも、右側にいる⑪の敵のほうがHPが多いので、誘爆弾は⑪の敵に使うこと。

手順⑦ 無視して進むのが得策

キの敵グループも、オの敵グループと同様にこちらが近づきさえしなければ、無視して進んでも逃ポイントが増えることはない。キの敵グループはこれまでの敵とちがって、こちらが狙撃銃を調べた時点で3体全員がザックスを発見するので、1体も逃がさずに倒すのがかなり難しい。相手にせず先へ進むのが得策だが、どうしても破壊したければ、銃の攻撃力を十分に高めたうえで挑戦しよう。

手順⑧ はじめにドラム缶を撃つ

まずは、一番左端にいる⑯の敵のそばにあるドラム缶を撃ち、その爆風で⑯の敵を破壊しよう。すると、隣の⑰の敵がこちらに気づくので、⑰→⑱の順番に、脚部を撃つなどして破壊すればいい。ちなみに、少々シビアだが、右記のように⑯～⑱の敵を無視して進む手もある。



←⑯～⑱の敵のいずれかを一発撃ってこちらに気づかせたのち、すぐに狙撃をやめて敵と遭遇しないようにゴール地点まで走ることでも、逃ポイントを増やさずに先へ進める。

第10章

バノーラ村跡～バノーラ村地下



新たなる英雄の系譜

英雄セフィロスは、残酷な世界に背を向け、人の手の届かぬ地へと去った。

英雄でありたいと願ったジェネシスは、失われていく力に絶望し、彼をだましつづけた神羅に牙をむいた。

ジェネシスと同じ劣化に苦しみ、同じ偽りに踊らされたアンジールは、それでも世界から苦痛を取りのぞこうとした。誇りを賭けて戦い、そして、みずからをも世に苦しみをもたらす存在として排除した。

神羅が生み出そうとした英雄の卵――ジェノバ・プロジェクトによって誕生した特別なソルジャーたちは皆、英雄の座から退き、堕ち、消えていった。まるで、叙事詩に描かれた時代の終わりをなぞるかのように。

残された人々は、救いなき世を生きることを運命づけられる。彼らを守る者はもういない。たとえそれが作られた英雄だったとしても、世界の導き手となり得る者たちは舞台から降りてしまったのだ。あとに待ち受けるのは混迷の時代。苦痛が人々をむしばみ、悲しみが星を覆い尽くす苦難の世紀……。

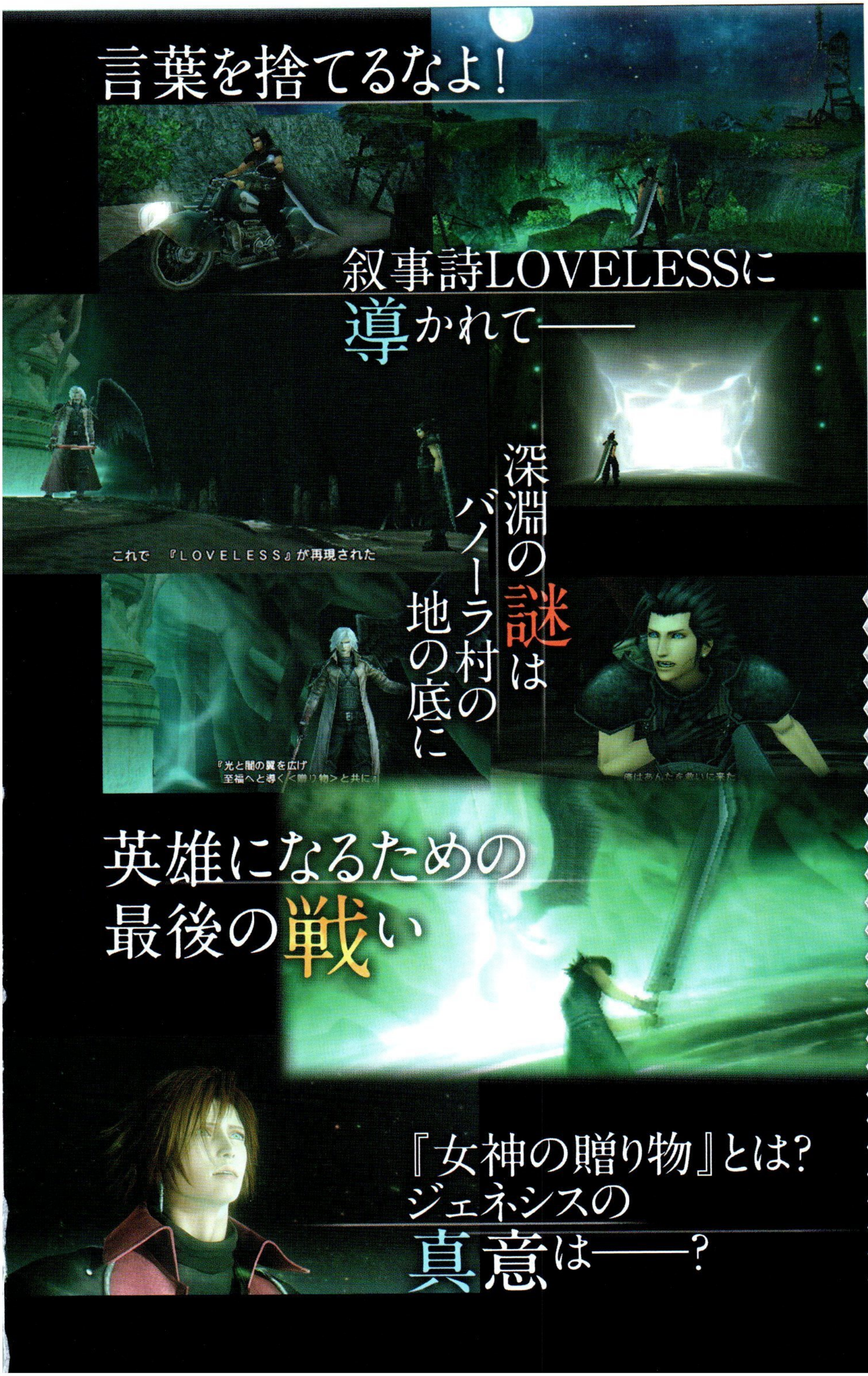
しかし、立ち上がる者がいる。英雄なき時代に、英雄たらんとする勇気を宿した者が。信じた世界に裏切られ、想像を絶する困苦に道を阻まれ、それを成しとげたとて何の見返りも受けることなく――ただ己の誇りと信念に従って、ザックスは戦い抜こうとする。誰にも知られなくていい。称賛される必要もない。目指したものになれたのかは、自分で判断すれば良い。

そう。彼は英雄の資質を獲得していた。友であり師でもあるアンジールに教わり、みずから学び取ったすべてが、ザックスを一歩ずつ近づけてきたのだ。叶いそうになかったはずの、果てなき夢の終着点へと。

そしてそれは、未来へと受け継がれる。想いは託され、バトンは手渡される。ザックスが生きた証しとして、若き戦士に。

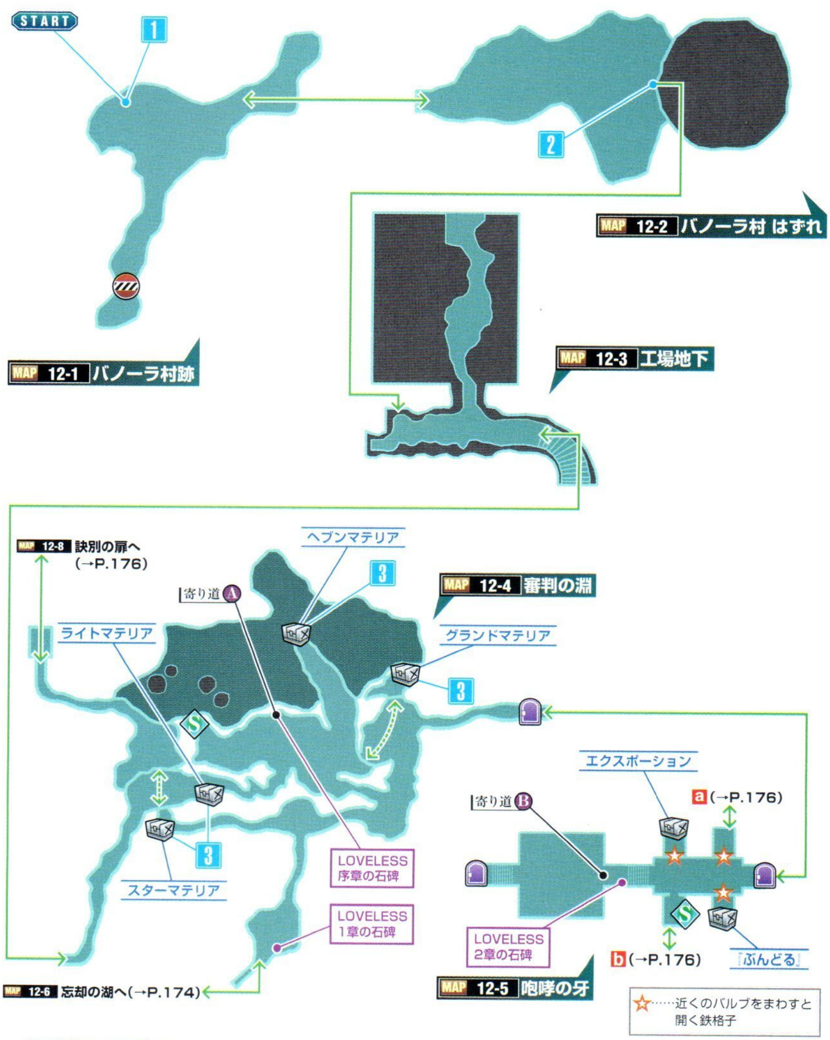
いまはまだ目覚めぬ、強く優しい狼に――。




言葉を捨てるなよ！
叙事詩LOVELESSに
導かれて――
これで『LOVELESS』が再現された
深淵の謎は
バノーラ村の
地の底に
『光と闇の翼を広げ
至福へと導く＜贈り物＞と共に』
俺はあんたを救いに来た
英雄になるための
最後の戦い
『女神の贈り物』とは？
ジェネシスの
真意は――？

INDEX

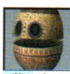
第10章 MAP 12-1 バノーラ村跡～MAP 12-4 審判の淵



出現するモンスター



エビルゴイル			
			P.454
HP	13668	弱点	—
落	マジックストーン、★サークレット		
盗	サークレット、★ヒュプノクラウン		



グランガラン			
			P.456
HP	12050	弱点	—
落	ポーション、★ハイポーション		
盗	ハイポーション、★エクスポーション		



コグランガラン			
			P.456
HP	7880	弱点	—
落	——		
盗	——		



マゴグランガラン			
			P.456
HP	6350	弱点	—
落	——		
盗	——		



モルボル			
			P.457
HP	48760	弱点	炎
落	タリスマン、★タロットカード		
盗	『精神アップ改』、★『精神アップ改弐』		

P.167より

MAP 12-1 バノーラ村跡

1 ラザードと別れる

M 2-2-4 ニブルヘイムⅡ(→P.215)
M 2-2-5 ゴンガガ(→P.216)
M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！(→P.232)
M 5-2-3 実験体 百九號(→P.261)

MAP 12-2 バノーラ村 はずれ

2 穴に近づいて「降りる。」を選び、工場の地下に入る

寄り道ポイントA～B

寄り道ポイントC～E(→P.175)

寄り道ポイントF(→P.177)

MAP 12-4 審判の淵

3 宝箱を開けて、4種類の「女神のマテリア」を入手する

入手 ライトマテリア、ヘブンマテリア、グランドマテリア、スターマテリア

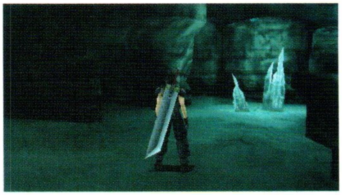
P.175へ

3 宝箱から「女神のマテリア」を手に入れよう

MAP 12-4 審判の淵にある宝箱には、「女神のマテリア」と呼ばれるキーアイテムが入っている。マテリアという名前がついてはいるが、このアイテムはザックスが装備するためのものではなく、あとで MAP 12-8 訣別の扉(→P.176)から先へ進むときに必要となるのだ。女神のマテリアは全部で7種類あり、MAP 12-4 審判の淵では、そのうちの4種類が手に入る。



⬅どのような順番で宝箱を開けてもかまわないので、MAP 12-4 審判の淵にある4種類の女神のマテリアをすべて入手しておこう。



➡女神のマテリアのひとつであるグランドマテリアは、岩壁に開いたこの穴を通り抜けなければ取りに行くことができない。

寄り道ガイド

A LOVELESSの石碑を調べると?

右の表内の3つのマップには、合計で4つの石碑が立てられている。これらの石碑には「LOVELESS」の序章～3章が刻まれており、調べるとその内容を読むことができるのだ。また、MAP 12-6 忘却の湖から奥に進むためには、4つの石碑を全部調べる必要がある(→P.175)。バノーラ村地下の各マップをスミズミまで探索したければ、右上に記載している女神のマテリアを入手しながら、各所にある石碑も調べていこう。

◎LOVELESSの石碑がある場所

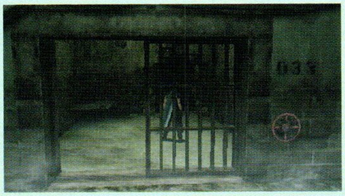
章	マップ名	章	マップ名
序章	MAP 12-4 審判の淵(→P.172)	2章	MAP 12-5 咆哮の牙(→P.172)
1章		3章	MAP 12-8 訣別の扉(→P.176)



⬅LOVELESSの石碑は、序章から順番に読んでいく必要はなく、4つの石碑を全部調べるだけでいい。

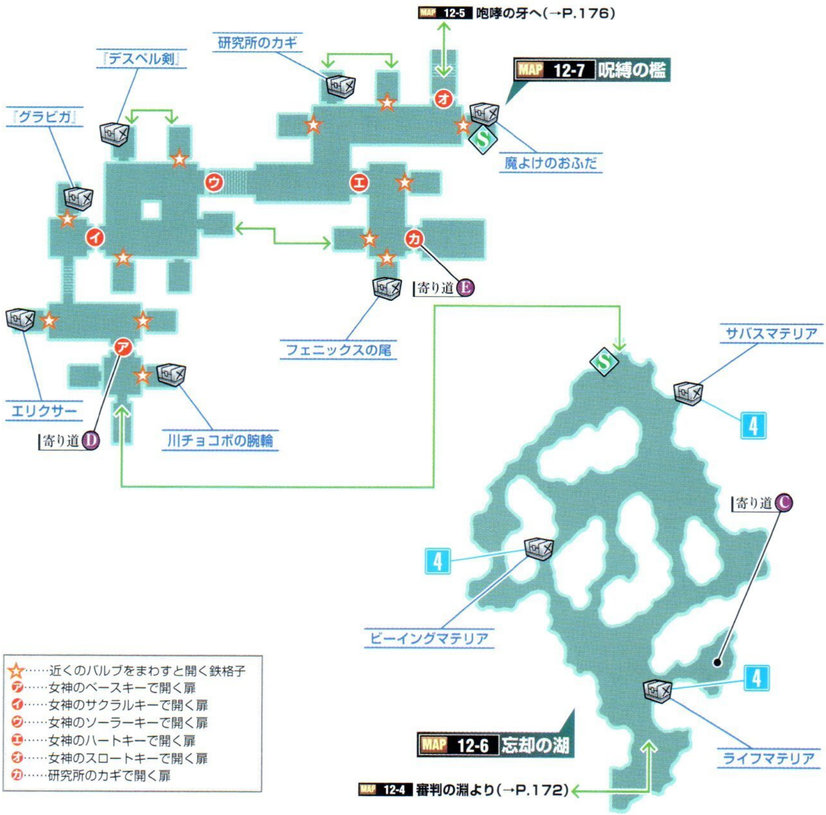
B 鉄格子の奥にいるモンスターとはまだ戦えない

Bの場所の鉄格子の奥にいる巨大なモンスターとは、別の場所で鉄格子のカギを入手するまで戦うことができない(→P.177)。近くにあるほかの鉄格子は、そばのバルブをまわせば開けられるので、独房のなかにある宝箱からひととおりアイテムなどを取っておくといいだろう。



⬅バルブをまわすと入れる独房のなかには宝箱があるほか、別の場所に通じる穴が開いていることも。

第10章 MAP 12-6 忘却の湖



出現するモンスター



Gカイーナ ▶P.423

HP	68460
弱点	―
落	金の腕輪
盗	英雄の薬、★英雄の薬×2



Gアンテノーラ ▶P.423

HP	68460
弱点	―
落	川チョコボの腕輪
盗	アダマンタイト、★アダマンタイト×2



Gトロメーア ▶P.423

HP	68460
弱点	―
落	カーボンバングル
盗	ダークマター、★ダークマター×2



Gジュデッカ ▶P.423

HP	68460
弱点	―
落	ルーンの腕輪
盗	ミスリル、★ミスリル×2



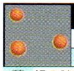
Gルチフェロ ▶P.423

HP	68460
弱点	―
落	真珠のネックレス
盗	デブチョコボの羽、★デブチョコボの羽×2



ナイトメア ▶P.453

HP	10200
弱点	―
落	マインドストーン、★『サイレス』(※1)
盗	魔よけのおふだ、★MPの魔晄石



ムーバー ▶P.458

HP	5870
弱点	―
落	銀の腕輪(※2)
盗	サークレット、★ヒュプノクラウン



デスマシン ▶P.432

HP	18800
弱点	―
落	――(※3)
盗	力の魔晄石、★HPの魔晄石



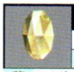
レッドマテリア ▶P.475

HP	14352
弱点	氷
落	――(※4)
盗	――



ブルーマテリア ▶P.475

HP	14352
弱点	雷
落	――(※4)
盗	――



イエローマテリア ▶P.475

HP	14352
弱点	炎
落	ハイポーション、★エクスポーション(※4)
盗	――



グリーンマテリア ▶P.475

HP	14352
弱点	―
落	ハイポーション、★エクスポーション(※4)
盗	――

※1……1回目に倒したときは女神のベースキーを、2回目に倒したときは女神のサクラルキーをかならず落とす
※2……1回目に倒したときは女神のソーラーキーを、2回目に倒したときは女神のハートキーをかならず落とす
※3……1回目に倒したときは女神のスロートキーをかならず落とす
※4……フェニックスの尾を持っていない状態で倒すと、フェニックスの尾をかならず落とす



P.173より

MAP 12-6 忘却の湖

4 宝箱を開けて、3種類の「女神のマテリア」を入手する

入手 ライフマテリア、ビーイングマテリア、サバスマテリア

P.177へ

4 3種類の女神のマテリアがある

MAP 12-6 忘却の湖を訪れたら、宝箱から3つの女神のマテリアを手に入れよう。MAP 12-4 審判の淵にあった4つの女神のマテリアと合わせて7つの女神のマテリアがそろえば、MAP 12-8 訣別の扉から最終決戦の地へと進めるようになる(→P.177)。

寄り道ガイド

Cライフストリームからモンスターが現れる

MAP 12-6 忘却の湖では、右下の図に示した5ヵ所の水面からライフストリームが立ちのぼっている。バノーラ村地下の各所にあるLOVELESSの石碑(→P.173)を調べている状態でこのライフストリームを調べると、特別なモンスターが出現するのだ。

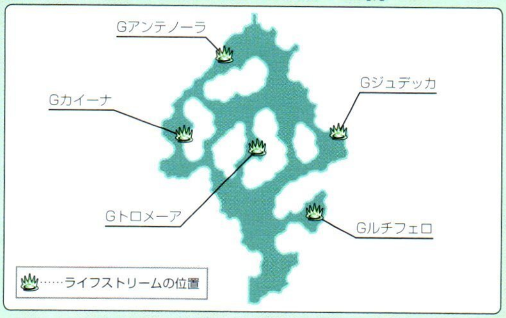
モンスターが現れるライフストリームの数は、調べた石碑の数に対応している。たとえば、調べた石碑の数がひとつなら最初に調べたライフストリームからモンスターが出現し、調べた石碑の数がふたつなら1番目と2番目に調べたライフストリームからモンスターが出現するといった具合だ。

4つの石碑をすべて調べて、4ヵ所のライフストリームから出現するモンスターを倒せば、残りの1ヵ所のライフストリームからもモンスターが現れるようになるので、あとはそれを倒そう。すると、MAP 12-7 呪縛の檻へとつづく新たな道が開かれる。



←ライフストリームから出現するモンスターは、いずれもかなりの強敵。事前にしっかりとセーブをしてから戦いを挑みたい。

◎ライフストリームの位置と出現するモンスターの対応



D〜Eモンスターを倒してカギを手に入れよう

MAP 12-7 呪縛の檻とMAP 12-5 咆哮の牙(→P.176)には、表面に青い傷が刻まれた扉がいくつかある。こうした扉は、対応する「女神の○○キー」を持っていれば開くのだ。女神の○○キーは、扉があるマップに出現する特定のモンスターを倒すことでかならず手に入る。

ちなみに、Eの場所にある傷が刻まれていない扉は、女神の○○キーではなく、MAP 12-7 呪縛の檻の宝箱に入っている研究所のカギで開く。扉の先には、MAP 12-6 忘却の湖で戦った5体のモンスターに関する研究レポートが置かれているので、興味があれば訪れてみるといい。

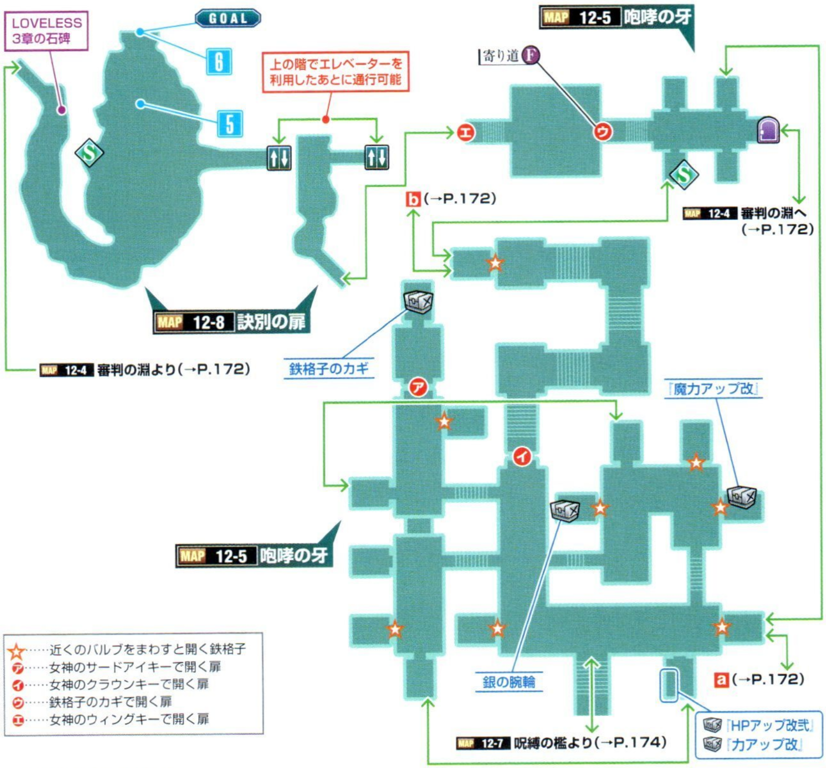


←MAP 12-7 呪縛の檻では、5種類の女神の○○キーが手に入る。敵とのバトルをくり返して集めよう。



➡研究所のカギを使って入る部屋には、○○マテリアという名前のモンスターが4体同時に出現する。

第10章 MAP 12-8 訣別の扉



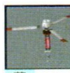
出現するモンスター



イビルアイ	P.443
HP 7870	弱点 —
落	精神の魔晄石、★精神の魔晄石×2(※1)
盗	マインドストーン、★『ケアルラ』



グロスパンツァー	P.471
HP 78600	弱点 —
落	HPの魔晄石×2、★雷の腕輪(※2)
盗	HPストーン、★『急所斬り』



コパンツァー	P.472
HP 2270	弱点 —
落	——
盗	——



グレネード	P.450
HP 6870	弱点 —
落	『ブリザラ』、★『ブリザド』
盗	精神の魔晄石、★『ファイガ』



キングベヒーモス	P.463
HP 118780	弱点 —
落	女神のウィングキー
盗	アイアンバングル、★エクスポーション



Gレジレサイド	P.476
HP 95800	弱点 —
落	MPの魔晄石、★APの魔晄石
盗	川チョコボの腕輪、★チタンバングル



ジェネシスアバター	P.479
HP 600000	弱点 —
落	——
盗	——



マテリア	P.479
HP 230000	弱点 —
落	——
盗	——



Gシャドウサイズ	P.479
HP 5072	弱点 —
落	ハイポーション、★エリクサー
盗	ハイポーション、★エリクサー



Gシャドウナイト	P.479
HP 5500	弱点 —
落	ソーマ、★エリクサー
盗	ソーマ、★エリクサー



Gシャドウメイジ	P.479
HP 4463	弱点 —
落	エーテル、★エリクサー
盗	エーテル、★エリクサー



ジェネシス	P.480
HP 99999	弱点 —
落	——
盗	——

※上記のほかに、P.172のエビルゴイルも出現する
※1……1回目に倒したときは女神のサードアイキーをかならず落とす
※2……1回目に倒したときは女神のクラウンキーをかならず落とす



P.175より

MAP 12-8 訣別の扉

5 台座を調べて「セットする。」を選び、7種類の女神のマテリアを収める

Gレジレサイド(→P.476)を倒す

6 光に近づいて「決着をつける！」を選び、終焉の光へ進む

ジェネシスアバター(→P.479)を倒す

ジェネシス(→P.480)を倒す

???

5 女神のマテリアをセットする前にバトルの準備を

MAP 12-4 審判の淵と MAP 12-6 忘却の湖で合計7種類の女神のマテリアを手に入れたあとは、それを 5 の場所の台座にセットすれば、ジェネシスとの最終決戦の場である終焉の光への道が開かれる。ただし、この道が開いた直後にGレジレサイドが出現してこちらに襲いかかってくるので、女神のマテリアをセットする前にバトルの準備を整えておこう。



←女神のマテリアが1～6種類しかない状態で台座を調べた場合は、手持ちのぶんを先にセットできる。

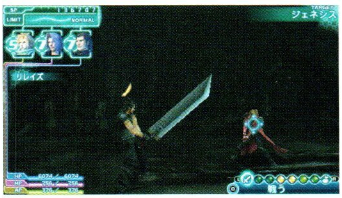
6 ジェネシスとの決戦がはじまる

Gレジレサイドを倒したのち、終焉の光へとつづく入口に近づくと、ジェネシスとの決着をつけるかどうかの選択肢が出現する。ここから先へ進むと、もう引き返すことはできないので、やり残しがないかよく確認したうえで「決着をつける！」を選ぼう。

終焉の光では、ジェネシスアバター→ジェネシスの順に連続でバトルを行なうことになる。そして、そのあとの展開は――ぜひ、実際のプレイで確かめてみてほしい。



←ジェネシスアバターは、何体ものモンスターを召喚しつつ攻撃を仕掛けてくる。



→ジェネシスは直前に戦うジェネシスアバターほど強くないが、油断はしないように。

寄り道ガイド

F キングベヒーモスを倒すとエレベーターが利用可能に

MAP 12-5 咆哮の牙の宝箱に入っている鉄格子のカギがあれば、Fの場所の鉄格子を開けてキングベヒーモスと戦える。この敵が落とす女神のウィングキーを使って先に進むと、エレベーターを利用して MAP 12-5 咆哮の牙と MAP 12-8 訣別の扉を自由に行き来できるようになるのだ。



←鉄格子のカギを入手するためには、MAP 12-5 咆哮の牙でイビルアイを倒して女神のサードアイキーを手に入れる必要がある。

サブイベント解説

物語を進めていく途中では、さまざまなサブイベントに挑むことができる。サブイベントを行なえば、ギルやアイテムなどがもらえたり、新たなミッションが発生したりするのだ。

数当てゲーム

挑戦する方法　MAP 5-4 伍番街スラム マーケットでⒷの場所(→P.130)にいる男の子に挑戦料を払う
挑戦できる時期　スリの男の子の財布を取り返してからニブルヘイムへ出発するまで

このゲームでは、男の子に挑戦料を支払って、ザックスの前を通る6人の人物のなかに、子どもが何人いるかを当てる。挑戦料と同額のギルを払うと男の子の予想を聞いて答えを3つにしぼれるので、当たる確率を高めたければ予想を聞いてみるといい。また、エアリスが一緒にいるなら、彼女の予想を無料で聞くことが可能だ(聞ける予想の数は好感度(→P.129)によって変わる)。子どもの数を当てた場合は右下の賞品のなかからいずれかひとつが、はずれた場合は残念賞のティッシュがもらえる。



←男の子やエアリスの予想はかならず当たるので、全面的に信用してかまわない。

挑戦料および男の子の予想を聞くための料金

- 100ギル

※「P.129の手順8で男の子に渡したポーションの数」×10ギルが値引きされる(最小の挑戦料は50ギル)

エアリスの好感度と予想内容の対応

エアリスの好感度	エアリスが予想する答えの数
51以上	2つ
41～50	3つ
40以下	4つ

子どもの数を当てたときの賞品と賞品に選ばれる確率

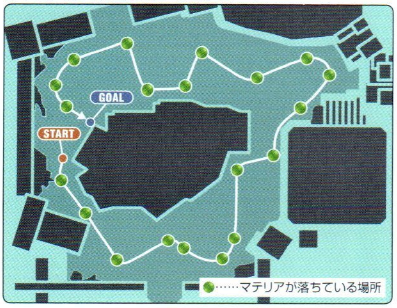
- エクスポーション(4%)
- 銅の腕輪(4%)
- 防弾チョッキ(4%)
- 『HPアップ』(4%)
- 『力アップ』(4%)
- ハイポーション(8%)
- ブロンズバングル(8%)
- 『ファイア』(8%)
- 『ブリザド』(8%)
- 『サンダー』(8%)
- ポーション(20%)
- ソーマ(20%)

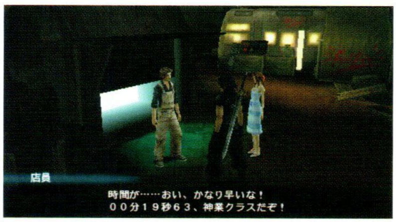
マテリア拾い

挑戦する方法　MAP 5-4 伍番街スラム マーケットでⒸの場所(→P.130)にいる店員に話しかける
挑戦できる時期　スリの男の子の財布を取り返してからニブルヘイムへ出発するまで

街なかに散らばった20個のマテリアを、いかに早く拾って店員に届けられるかに挑戦する。マテリアを届けると、クリアタイムに応じた額のギルがもらえるほか、エアリスの好感度(→P.129)も上がるのだ。◎ボタンを連打しながら下の図のルートに沿って走り、23秒未満でのクリアを目指してみよう。

『マテリア拾い』でのオススメルート





↑きた道を引き返さず、手前にあるマテリアから順番に拾っていけば、短い時間で20個のマテリアを回収できる。

クリアタイムと報酬のギルおよびエアリスの好感度の対応

クリアタイム	ギルの金額	エアリスの好感度
23秒未満	100ギル	+5
23秒以上28秒未満	80ギル	+1
28秒以上33秒未満	60ギル	+1
33秒以上40秒未満	40ギル	±0
40秒以上1分未満	30ギル	±0
1分以上1分45秒未満	20ギル	±0
1分45秒以上	0ギル(失格となる)	±0

コロンブレンド

挑戦する方法　MAP 5-4 伍番街スラム マーケットでⒹの場所(→P.130)にいる店員に話しかける
挑戦できる時期　スリの男の子の財布を取り返してからエアリスと公園で別れるまで

スラムで販売されているコロンにオイルをブレンドし、エアリスにプレゼントするイベント。最初に店員がオイルの最適なブレンド量を教えてくれたのち、ブレンドが開始される。ブレンドされたオイルの量は「ポタッ」といった文字で表示されていくので、最適な量がブレンドされたと思ったら◎ボタンを押そう。コロンが完成したあとは、完成度に応じてエアリスの好感度(→P.129)が変化する。



➡画面に文字が表示されるたびに、ブレンドされたオイルの量を計算していこう。

◎コロンの代金

●300ギル+オイル代(1滴につき10ギル)
※所持金が1000ギル未満の場合は『コロンブレンド』を行なえない

◎画面の文字とブレンドされたオイルの量の対応

「ポタッ」	1滴
「ポタポタッ」	2滴
「ドバッ」	10滴

◎ブレンドされたオイルの量とエアリスの好感度の対応

オイルの量	エアリスの好感度
最適な量	+5
最適な量±1～2	+3
最適な量±3～4	+1
最適な量±5以上	−1

ウータイスパイを捜せ!

挑戦する方法　MAP 1-9 LOVELESS通りでⒾの場所(→P.136)にいるソルジャー2ndに話しかける
挑戦できる時期　バハムート・烈を倒してからニブルヘイムへ出発するまで

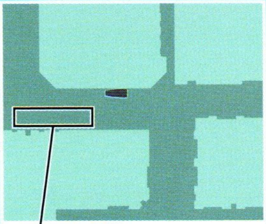
このサブイベントでは、変装した6人のウータイ兵のスパイを、下記の1人目から順番につかまえるのが目的となる。それぞれのスパイは、3回つづけて話しかければ、正体を暴いてつかまえることが可能だ。スパイをつかまえるたびにミッションがひとつ発生し、6人全員をつかまえると『続・花売りワゴン作成』(→P.180)で使うウォルナット材が手に入る。



➡ミッドガルに侵入したウータイ兵のスパイは、街の住民や神羅の兵士などに変装している。

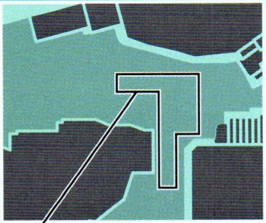
◎ウータイ兵のスパイの居場所

1人目　MAP 1-9 LOVELESS通り(→P.136)



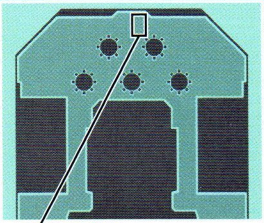
>>>**男性**
つかまえると発生するミッション
M 4-3-1 偵察部隊を倒せ(→P.249)

2人目　MAP 5-4 伍番街スラム マーケット(→P.136)



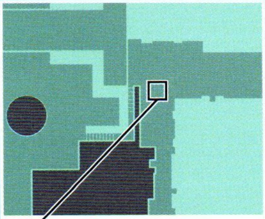
>>>**兵士**
つかまえると発生するミッション
M 4-3-2 先行部隊を倒せ(→P.249)

3人目　MAP 1-5a 神羅ビル エントランス(→P.136)



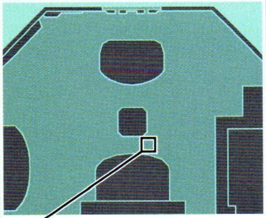
>>>**社員**(※1)
つかまえると発生するミッション
M 4-3-3 拠点の敵を倒せ(→P.250)

4人目　MAP 1-8 八番街 噴水広場(→P.136)



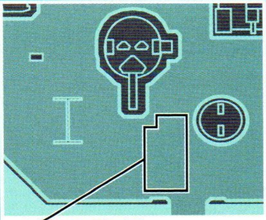
>>>**女性**
つかまえると発生するミッション
M 4-3-4 機動部隊を倒せ(→P.250)

5人目　MAP 1-6 展示ルーム(→P.136)



>>>**社員**
つかまえると発生するミッション
M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ(→P.251)

6人目　MAP 5-5 六番街スラム 公園(→P.136)



>>>**男の子**
つかまえると発生するミッション
M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ(→P.251)

※1……エレベーターに近づいたのち、その場から離れるとエレベーターから降りてくる

INDEX
シナリオの章の見かた
仮想空間
神羅ビル
ミッドガル市街
タンブリン山
タンブリン砦
バノーラ村
伍番魔晄炉
プレート内部
ミッドガルスラム街
零番街 ハイウェイ
モデオ渓谷
魔晄試験採掘施設
モデオヘイム
コスタ・デル・ソル
ジュノン
ニブルヘイム
ニブル山
神羅屋敷
ニブル平原
ゴンガガ村
裏山
バノーラ村跡～地下
サブイベント解説
ストーリー
★インタビュー

体力測定スクワット

挑戦する方法	MAP 1-3 トレーニングルームで Ⓑ の場所(→P.136)にいる研究員に話しかける
挑戦できる時期	バハムート・烈を倒してからニブルヘイムへ出発するまで

神羅ビルのトレーニングルームでは、ザックスの体力を測定するためのスクワット勝負が行なえる。1分間にできたスクワットの回数が対戦相手よりも多ければ、『続・花売りワゴン作成』(下記を参照)で使う各種の材料が手に入るのだ。

勝負がはじまると、ザックスがスクワットを開始するので、しゃがむ直前のタイミングで◎ボタンを押すことをくり返そう。ボタンを押すのが早かったり遅かったりすると、スクワットが一時的に中断されてしまうので注意。なお、スクワットを5回連続で成功させるたびに、ザックスがスクワットを行なうペースは速くなっていく(最大で3段階速くなり、スクワットが中断されると最初のペースにもどる)。

スクワットの対戦相手と報酬について

ザックスがスクワットの回数を競う対戦相手と、対戦に勝利したときにもらえるアイテムは下の表のとおり。対戦に勝利すれば、より上級の兵士(=スクワットの得意な相手)と勝負できるようになっていくのだ。ちなみに、4戦目のソルジャー2ndに勝ったあとは、自由に対戦相手を選べるようになる。

◎ 対戦相手と勝利時に手に入るアイテムの対応

対戦順	対戦相手	手に入るアイテム
1戦目	神羅兵	神羅配膳台設計図
2戦目	神羅隊長	神羅製セラミック
3戦目	ソルジャー3rd	神羅製キャタピラ
4戦目	ソルジャー2nd	神羅製はんだ

※それぞれのアイテムが手に入るのは一度のみ

体力測定スクワットの流れ



←ザックスがこの態勢をとったときに◎ボタンを押し、スクワットを行なっていく。

スクワットを5回連続で成功させる



←ザックスが気合いを入れる。このときはボタンを押さなくてもスクワットが中断されない。

スクワットのペースが上がる



←ザックスがスクワットをするペースが上がり、対戦相手との差を広げられるようになる。

続・花売りワゴン作成

挑戦する方法	MAP 5-1 伍番街スラム 教会で Ⓖ の場所(→P.152)にいるエアリスに材料を渡す
挑戦できる時期	エアリスと一緒に花売りをしてからニブルヘイムへ出発するまで

特定のミッションやサブイベントをクリアしたあとに手に入る右記の材料を集めてエアリスに渡すと、本編で作ったものとはちがった、2台の特別な花売りワゴンが作れる。新しい花売りワゴンが完成すれば、それを使って花売りをするザックスとエアリスの様子を見ることができるのだ。



⬆本編で作った花売りワゴンと同じく、4種類の材料でワゴンが完成。見られるイベントは、作成した花売りワゴンによって異なる。

◎ 新型花売りワゴン(かわいい系)の材料

材料の名前	入手方法
ミスリル・ツール	M 2-1-6 荒野 … 真実(→P.213)をクリアして MAP 1-6 展示ルームの Ⓔ の場所(→P.136)にいる研究員に話しかける
ウォルナット材	サブイベント『ウータイスパイを捜せ!』(→P.179)をクリアする
プレミアムタイヤ	M 7-1-6 2回目の代理人任務(→P.288)をクリアして MAP 1-1 ブリーフィングルームの Ⓑ の場所(→P.120)にいるソルジャー3rd Lv.7に話しかける
月刊 職人	M 1-2-6 兵士の最終兵器(→P.200)をクリアして MAP 1-9 LOVELESS通りの Ⓓ の場所(→P.112)にいる隊長に話しかける

◎ 新型花売りワゴン(カッコイイ系)の材料

材料の名前	入手方法
神羅製はんだ、神羅製セラミック、神羅製キャタピラ、神羅配膳台設計図	サブイベント『体力測定スクワット』で対戦相手に勝つ(上記を参照)

ニブルヘイムの七不思議

挑戦する方法	MAP 10-1a ニブルヘイムでⒶの場所(→P.156)にいる男の子に話しかける
挑戦できる時期	(下記を参照)

このサブイベントでは、ニブルヘイムに隠された七不思議と呼ばれる7つの謎を順番に解き明かし、貴重なマテリアなどを入手していく。七不思議の調査は、基本的に謎を解き、その結果をニブルヘイムにいる男の子に報告するのをくり返すことで進むが、6番目と7番目の謎はやや特殊な流れになっている(→P.183)。また、7つの謎は右の表のように解ける時期が決まっており、その時期に謎を解かないまま物語を進めると、以降の七不思議の調査も行なえなくなるので注意しよう。

◉七不思議の謎を解ける時期

謎の種類	解ける時期
1～4番目	ニブルヘイムに到着してから神羅屋敷でセフィロスの様子をうかがうまで
5番目	ニブル魔晄炉の調査を終えてから神羅屋敷でセフィロスの様子をうかがうまで
6番目	神羅屋敷でセフィロスの様子をうかがってからセフィロスと戦うまで
7番目	セフィロスと戦ってからソルジャーの服をクラウドに着せるまで

1番目の謎の解きかた

ニブルヘイムの七不思議の調査を開始すると、男の子から村の飲み水が最近赤く染まるという話が聞ける。この話を聞いたら、村の中央にある給水塔に近づき、◉ボタンを押してのぼってみよう。そこでは、飲み水を赤く染めていた原因であるフェニックスマテリアが見つかるのだ。見つけたフェニックスマテリアはそのままザックスのものになり、以降はD.M.Wにフェニックスが追加される。

2番目の謎の解きかた

1番目の謎を解いたあとは、男の子から宿屋の2階にある少女の絵を見たことがあるかどうかを聞かれる。ここで出る選択肢はどちらを選んでもかまわないが、「もちろん！ かわいかった。」を選ぶと、右記のように謎の詳細を手早く聞くことが可能だ。

2番目の謎は、宿屋の2階に飾られている絵から少女が抜け出すというもの。まずは、下の写真の絵を調べて少女がいないことを確認し、1階と2階を何度か往復しよう。すると、宿屋の主人が2階にのぼっていくので、彼を追い越さないように客室まであとをつければ、謎の正体が判明し2000ギルが手に入る(追い越してしまった場合は、1階と2階を往復するところからやり直し)。



⬅男の子から2番目の謎の詳細を聞くと、ここに飾られている絵から少女がいなくなる。

◉2番目の謎を解くための流れ

1番目の謎を解いて男の子と話し、少女の絵を見たかどうか聞かれる

「まだだけど、気になる。」を選ぶ → 宿屋の2階で少女の絵を調べる → 男の子と話して絵を見たことを伝える

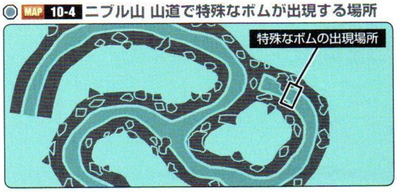
「もちろん! かわいかった。」を選ぶ ↓

男の子から2番目の謎の詳細を聞く
↓
宿屋の2階で少女がいない状態の絵を調べる
↓
宿屋の1階と2階を何度か往復する
↓
2階にのぼっていく宿屋の主人のあとをついていく
↓
2番目の謎が解ける

3番目の謎の解きかた

3番目の謎の調査では、ニブル山に特殊なボムがいるかどうかを確かめる。右の場所へ行くと、レメディボム＋リスキーボム＋ペイニーボムが現れるので、大きくなったボムを優先して攻撃し、1体も自爆させずに全滅させよう。成功すれば特殊なボムが存在する証拠である金のカケラが手に入り、それを村の男の子に見せるとセーフティビットがもらえる。

◉ MAP 10-4 ニブル山 山道で特殊なボムが出現する場所



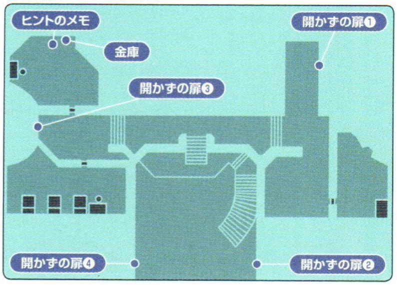
※特殊なボムは何回でも出現する

4番目の謎の解きかた

3番目の謎を解くと、今度は神羅屋敷にある金庫から夜な夜な聞こえるという笑い声の正体を突き止めることになる。この金庫は下の図のように神羅屋敷の2階にあるが、4ケタの暗号でロックされていて、正しい数字を入力しなければ開けられない。まずは金庫のそばに落ちている、暗号のヒントが書かれたメモを読んでみよう。

メモに書かれた4つの文章は、それぞれ屋敷内の「開かずの扉」のカギ穴から見える光景と対応している。文章に書かれた内容が何を示しているかを推理し、カギ穴をのぞいてその数を数えれば、暗号の数字が1ケタずつ判明するのだ。正しい数字を入力して金庫が開くと、笑い声の正体が判明するとともに、『急所斬り』(MASTER、力+15)が手に入る。

◎金庫などがある場所





←◎ボタンのズームを活用しながら、部屋のなかの様子をスミズミまで調べよう。

開かずの扉❶(暗号の「1の数」を示した扉)
メモのヒント 収まりきらない知識の証

知識の証とは、本のこと。つまり、本棚に収まりきっていない本の数が、暗号の「1の数」となる。棚の上に積まれている4冊の本も、数に含めよう。




数を数えるもの
>>> **本**

開かずの扉❷(暗号の「2の数」を示した扉)
メモのヒント いみ嫌われる存在

いみ嫌われる存在である、ファニーフェイスの数が暗号の「2の数」を示している。ファニーフェイスは、たまに姿が見えない状態になるので注意。



数を数えるもの
>>> **ファニーフェイス**

開かずの扉❸(暗号の「3の数」を示した扉)
メモのヒント うれしきは田舎の母の心遣い

田舎の母の心遣いとは、机の上や床に散乱しているリンゴとジュースの缶のことを指す。これらふたつの数を合計したものが、暗号の「3の数」だ。




数を数えるもの
>>> **リンゴとジュースの缶の合計数**

開かずの扉❹(暗号の「4の数」を示した扉)
メモのヒント 4本の足で休息をとるもの

4本の足での休息——つまり、4つの足を使って床の上に立っている、イスの合計数を数えればいい。それが、そのまま暗号の「4の数」となる。



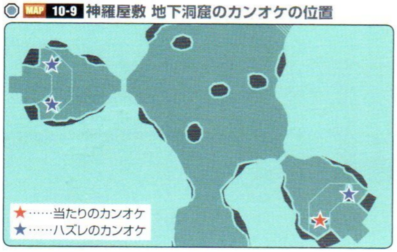
数を数えるもの
>>> **イス**

※カギ穴から見える本などの数は何パターンか存在し、はじめてニブルヘイムを訪れた時点で数が決定される

5番目の謎の解きかた

5番目の謎は、神羅屋敷の地下洞窟から恐ろしいうめき声が聞こえるというもの。この洞窟に入れるようになったら、洞窟内に出現するサハギンを倒してカンオケのカギを手に入れよう。そのカギで左下の図の「当たり」のカンオケを開ければ、うめき声の正体がわかるのだ(アイテムなどは手に入らない)。なお、「ハズレ」のカンオケを開けてしまうと、なかから怪奇虫×3が飛び出してきてバトルになる。

◎ MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟のカンオケの位置





⬆謎を解いたあとは、セフィロスのところへ行く前に男の子に報告をしないと、6番目の謎が解けなくなるので気をつけよう。

6番目の謎の解きかた

5番目の謎の正体を男の子に伝えていれば、燃えさかるニブルヘイムを訪れたときに彼と再会できる。男の子と話すと選択肢が出るので、「GO!」を選び、建物に取り残された彼の母親を助けに行こう。

建物内では、視点が建物の外観を映した位置で固定されており、なかなか思うように動けないため、左下の図を見ながら行動するといい。救出開始から1分以内に、母親に話しかけて建物を出れば、6番目の謎が解けて『力アップ改弐』を入手可能。一方、1分を過ぎるか建物の出口に近づいて「限界だ……」を選ぶと、母親の救出は失敗となる（救出に失敗した場合、再挑戦することはできない）。

◎ザックスが突入する建物内の構造



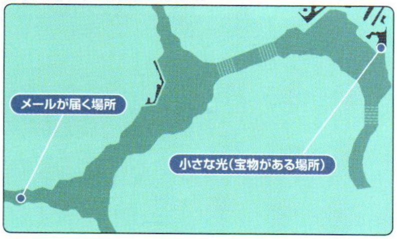


←男の子はこの場所にいる。心配なら、救出開始前にニブル山魔晄炉前でセーブしておこう。

7番目の謎の解きかた

6番目の謎を解いた状態でセフィロスと戦ったのち、MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれに出て少し進むと、✉ 4-10 最後の不思議議が届く。このメールには7番目の謎と、男の子が隠した宝物のことが書かれており、左下の図の場所に現れた小さな光を調べれば、男の子の宝物である『ウォール』が手に入るのだ。

◎男の子が宝物を隠した場所





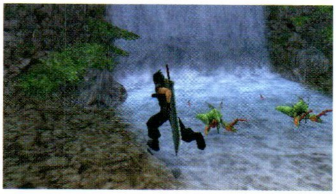
↑神羅屋敷から外に出たあとは、MAP 10-1a ニブルヘイムへ向かう前に、この場所へ『ウォール』を取りにこよう。

滝からお宝回収

挑戦する方法	MAP 11-3 裏山（→P.167）で7回以上バトルを行なってから出入口に近づく（※1）
挑戦できる時期	MAP 11-3 裏山（→P.167）でジェネシスたちと会ってからゴンガガを出発するまで

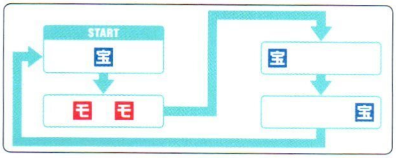
※1……MAP 11-3 裏山を出るか『滝からお宝回収』に挑むと、バトル回数はリセットされる。また、出入口に近づいたときの選択肢で「クラウドが心配だ。先を急ごう！」を選んだ場合は、マップを一度切りかえるまで『滝からお宝回収』が発生しない

このサブイベントがはじまると、滝から宝箱やモンスターが下記の順番で流れてくる。モンスターに触れるとザックスがマヒして動けなくなるので、うまく避けつつ宝箱を回収していこう。モンスターに触れてしまった場合は、⊗ボタンを連打すればマヒを解除することが可能だ。宝箱が合計11個流れるとサブイベントは終了し、回収した宝箱の数×300ギルと、右下の表のアイテムなどが手に入る。



←モンスターは2体1組で流れてくる。避けるときは、2体の中央ではなく左側へまわろう。

◎滝から宝箱とモンスターが流れてくる順番



※宝は宝箱、モはモンスターの位置を示す

◎回収した宝箱の数と報酬の対応

宝箱の数	報酬
0個	（なし）
1～4個	ハイポーション
5～7個	ハイポーション＋エクスポーション
8～9個	ハイポーション＋エクスポーション＋エリクサー
10個以上	『ゴブリンパンチ』（※2）＋ハイポーション＋エクスポーション＋エリクサー

※2……はじめて宝箱を10個以上回収したときのみ入手できる

イベントセクション



乗り物酔いを防ぐために カメラの動きを考えています

――『FFVII』の名がついているだけあって、携帯機でもイベント満載のゲームに仕上がりましたね。

前田　『CC』というタイトルが決まったころは、携帯機だからそれほどのボリュームにはならないだろうと思っていたんです。ところが、開発が進むにつれて社内での注目度も上がり、それに呼応するように規模も大きくなっていきました。やっぱり『FF』を名乗る以上、中途半端なものは許されないんですね。

進藤　たしかに、最初はもう少しライトなものになるかと思ってましたね。しだいにモーションが豪華になり、グラフィックもキレイになり、最終的にはUMDの容量の限界まで使うことになりました。

百瀬　イベントを作る流れとしては、シナリオができた段階で、イベントにする部分とゲームにする部分を切りわけます。さらにそのイベント部分を、モーションキャプチャーを使って作るか、手づけのモーションで作るか検討し、必要なものは絵コンテを切って、そこから制作に入りました。今回は、1年くらいかけて、かつてない量の絵コンテを書きましたね。

――携帯機ということを意識した部分はありますか？

百瀬　電車などの乗り物のなかでプレイしてくださるユーザーのことを考えて、乗り物酔いを防ぐために、イベントシーンのカメラをあまり大きく動かさないようにしています。そのうえで、モーションキャプチャーした役者さんの演技をきちんと見せるように、画面のレイアウトを決めていきました。

岩澤　カメラの動きが少ないと表情がしっかり見えてしまうというのもあって、携帯機とは思えないほどフェイシャルモーションを作りこむことになったんですよ。僕は『キングダム ハーツ』のフェイシャルモーションも担当していたんですが、やっぱりPS2とくらべると、PSPでは使えるポリゴン数はかなり少ないんです。それでもまわりから求められるクオリティはとても高くて、かなり苦労しましたね。

百瀬　僕はこんなに緻密なフェイシャルモーションになるとは思っていなかったんで、逆にビックリしました。セリフと口のタイミングが合っているのはもちろん、それ以外にも目や眉などで、かなりこまかい芝居ができている。思っていたとおりのイベントが作れたので、本当にありがたかったですね。

岩澤　百瀬からの指示を受けて、スタッフに対してさらにこまかく指示を出したんです。PSPではやり過ぎなくらいの注文を出したので、スタッフはうんざりしていたはずなんですが、みんなそのほとんどの要望に応えてくれて。だから、今回のフェイシャルモーションは自信作です。

『CC』に感じられる 『FFVII』らしさの秘密とは?

――各地のミニゲーム風のイベントでは、10年前にプレイした『FFVII』っぽい感覚を味わうことができました。『FFVII』らしさを出すために、何か特別な作りかたをしているのでしょうか？

岡　ロケーションごとに担当者を決めて、それぞれが自由に仕上げるというスタイルで作業を進めたんですが、これは『FFVII』と同じ方式なんです。各スタッフが自由に開発を進め、それぞれの持ち味が最後にまとまって作品ができあがる――そうした作りかたが結果的に、『FFVII』と同じようなテイストにつながってるんじゃないかと思います。

――岡さんが担当されたのはどこですか？



メインプログラマー 守屋 俊 SHUN MORIYA



自分だけが知っている本作の秘密

『FFVII』の話になりますが、オープニングのミッドガルの全景をよく見ると、オフィスの上層階に寄り添った男女がいます。当時の担当者がこっそり描いたものが、製品版にも残っているんです。

イベントプランニングディレクター 岡 勝 MASARU OKA



自分だけが知っている本作の秘密

物語の途中から、神羅ビルで「神羅ビルのテーマ」が流れます。あの曲は、神羅を外側から見たイメージの曲なんですが、アンジールの死を境に、ザックスの心が神羅を離れたことを意味しています。

岡　モデオヘイムの雪山と、ラストダンジョンです。『FFVII』に身体をこすって体温を保ちながら雪山を登るシーンがありましたけど、そのアイデアとスクワットをからめて、モデオヘイムでミニゲーム仕立てにしてみました。ただ、完成してみたらすごく難しくて、僕も宝箱を全部は開けられない(笑)。

進藤　僕はこれまで『サガ』シリーズの開発チームにいたんですけど、このプロジェクトに移ってきて、空爆前のバノーラ村とゴンガガを担当しました。ゴンガガの滝から宝物を取るサブイベントは、僕らのあいだでは『お宝ザクザクザックス』と呼んでいます(笑)。あそこを岡にチェックしてもらったときに「良くも悪くも『FFVII』っぽいなあ」と言われたんですが、それを聞いたときには「シメた！」と思いましたね。

岡　『お宝ザクザクザックス』は、最初は本編の流れに組みこまれていたんです。でも、ザックスのテンションが妙に高くて、どう考えてもシリアスなシナリオの展開と合わない(笑)。だから、いったん引き返さないと見つからないようなサブイベントにしたんです。

進藤　田畑(田畑 端氏：ディレクター)からも「本編に組みこむのはカンベン！」と言われました(笑)。

──それだけいろいろな種類のイベントがあると、対応するプログラムを組むのも大変だったのでは？

守屋　基本的には、汎用性のある命令をいくつか用意しておいて、あとはそれを使ってイベント担当者がスクリプト(簡易プログラム)を組むような構造なんですが、特殊なイベントはやっぱりキツいですね。とくに北瀬(北瀬佳範氏：エグゼクティブプロデューサー)が担当した、ニブルヘイムでクラウドを守りながら戦うイベントは大変でした。まさかバトル中に距離を表示させるとは思ってなかったので。ほかにも、ニブル平原での狙撃イベントとか、どうやって作ってるのか僕にもわからないような特殊で複雑なことを、北瀬は相談もないままにどんどんはじめるんです。それで、困ってくると「何とかして」と言ってきて、スクリプト用の新しい命令を作らされることになる(笑)。

岡　北瀬しか使ってない専用の命令がすごくたくさんあるんです。

進藤　僕らのところにスーッとやってきては「こんな命令ないのかな～？」みたいにつぶやくんです。「まあ、なくてもいいんだけどね」と。そう言われたら、もう作らないわけにはいかない(笑)。

守屋　もうちょっと余力があれば、『FFVII』にあったスノーボードや潜水艦ぐらいのミニゲームも作りたかったんですけどね。PSPの通信機能のテスト用に麻雀みたいなものを作ったときに、「ソルジャーの絵に入れかえて『ソルジャン』を作ろう」といったアイデアも出たんですが、残念ながら実現できませんでした。

エンディングに関するさまざまなエピソード

──今回採用されたD.M.Wは、かなり異色のシステムですよね。

前田　はじめは野村(野村哲也氏：クリエイティブプロデューサー＆キャラクターデザイナー)や田畑が意図しているところをみんなが理解できなくて、何度となく作り直しました。

守屋　『CC』はすべての部分で「作っては壊し」を何度もくり返したんですが、とくにD.M.Wはいまの形になるまで大変でしたね。

コンティニュイティディレクター 百瀬季之 TOSHIYUKI MOMOSE



自分だけが知っている本作の秘密

ザックスとジェネシスが斬り合うシーンのモーションキャプチャーは、俳優さんの動きに疲れが見えていたのでデータを修正したところ、収録時とはまったく別物になってしまいました。

イベントプランニングCO-ディレクター 前田明彦 AKIHIKO MAEDA



自分だけが知っている本作の秘密

D.M.Wで、ザックスがはね起きに失敗するシーンは、ザックス役の人がはね起きに失敗したモーションをそのまま使いました。ちなみに、成功したモーションはアンジール役の人が演じています。

リードイベントプランナー

進藤和幸

KAZUYUKI SHINDO



自分だけが知っている本作の秘密

バノーラ村の看板を調べると、「ノドごしすっきり、だけどまろやか バノーラ・ホワイト・ジュース」と書かれています。でも、ゲーム中にそんなアイテムは出てこないので、探さないでください。

フェイシャルアニメーションデザイナー

岩澤 晃

AKIRA IWASAWA



自分だけが知っている本作の秘密

ザックスのCGモデルには、ゲーム中で使われているミドルとハイのほかに、もうひとつスーパーハイという高品質なモデルが用意されていました。PVの映像で、そのモデルを見ることができます。

前田　D.M.Wで最初にイメージしていたのは、パチンコの液晶部分の予告演出です。あれと同じように、映像が「当たり」「ハズレ」「ハズレから当たりへ変化」の3種類に分岐する演出を用意していました。たとえば、ミッドガルの八番街でツォンがモンスターと遭遇して、ザックスを電話で呼ぶ。「当たり」だとザックスが助けにきてくれて、「ハズレ」だとツォンがそのままモンスターにやられちゃう。で、「ハズレから当たりへ変化」だと、やられそうになったところでザックスが助けにきてくれるといった具合ですね。ところが、中澤（中澤孝継氏：バトルプランナー）から「バトルに組みこみにくい」と指摘されて、すべて変更することになって。それで「本編では語られないザックスの過去を映像にしてほしい」という田畑の要望を採り入れながら、現在のような形に落ち着きました。どの映像を見るか自分では選べませんが、見ることで物語が補完されて意味がつながるものもあります。バトルを何度もくり返して、ひととおり見てほしいですね。

――D.M.Wは、やはりラストバトルでの演出がとても印象的です。

守屋　あのシーンは、回数を思い出せないくらいの作り直しがあって、担当していたプログラマーは「またですか？」とゲッソリしていましたね。なにしろ、エンディングへの入りかたが特殊なんです。これまでの『FF』では、たいていイベントからエンディングに入っていたんですが、今回はバトル画面から、いきなりエンディングに突入しますからね。字幕の部分とか例外処理がとても多くて……結果的には、苦労したかいがある良いものになりましたけど。

――たしかに、最後のバトルからムービーへと、すばらしいデキのエンディングに仕上がってますよね。

百瀬　エンディングのムービーでは、はじめは血を表現しないで、「CERO：A」（コンピュータエンターテインメントレーティング機構が判定する「全年齢対象」）の基準を死守するというポリシーだったんです。そのため、銃で撃たれてはいるけど、傷や血を見せないように絵コンテを切っていました。あのシーンでは雨が降っていますが、あれはもともと血を流すかわりに入れていたんです。でも、途中から方針が変わって、最終的には雨は降るし、血は流れるし、さらにその血が水たまりを染めたり、クラウドのほほや髪の毛についたり……。そういった処理で生守（生守一行氏：ムービーディレクター）がかなり苦労していましたね。

――エンディングムービーの演出的な面で工夫したことはありますか？

百瀬　田畑から何度も言われていたのは、「ただ死んでいくだけの絶望ではなく、希望を残すものにしてくれ」と。そこで、クラウドへとバスターソードが受け継がれるところをストレートに描いてみました。ザックスが死んでいくときに降っていた雨が、クラウドが「ありがとう」と言うころにやんでいるのは、時間の経過を示しているわけですが、その一連の流れでクラウドにザックスの記憶が刷りこまれることも臭わせています。それと、『CC』にはジェネシスのコピーが出てきますが、本体がいなくなると、コピーの活動が止まりますよね？　セフィロスがいなくなってから、クラウドがおかしくなり行動能力がいまひとつ回復しないのも、同じことなんです。ところがエンディングでは、クラウドが立ち上がる――それはつまり、セフィロスの復活が近いということでもある。そんなふうに、新たな物語のはじまりを予感させるものとしても描いたつもりなんですよ。



エンディングは新たな物語を予感させるものとしても描いています

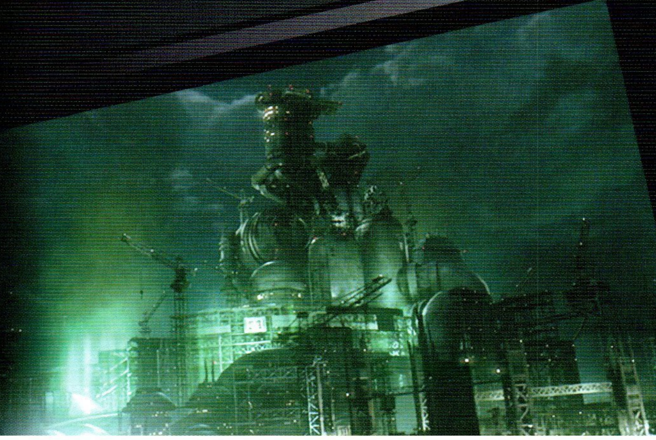




CHAPTER 04

MISSION

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA



ミッションの基礎知識

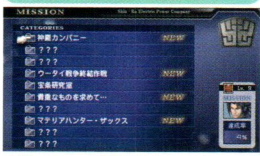
ミッションとは、神羅カンパニーからソルジャーに出される特別任務のこと。ザックスのレベルを上げたり、報酬でマテリアやアイテムを入手して装備を充実させたりと、有効に利用していこう。

ミッションはメインメニューから参加できる

ミッションへの参加は、仮想空間での訓練が中止されたあと、MAP 1-1 ブリーフィングルームでミッションボードに個人情報を登録する(→P.107)と可能になる。以降は、セーブポイントに入った状態ならば、メインメニューで下記の手順を行なうことで、いつでもミッションを開始できるのだ。

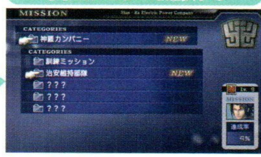
全300種あるミッションは、10種類の「大カテゴリー」に大別され、大カテゴリー内でさらに4～6種類の「小カテゴリー」にわけられる。それぞれのカテゴリーごとに、出現する敵の種類やもらえる報酬などに傾向があるので、ザックスの強さや目的に合ったミッションに参加していくといい。

❶大カテゴリーを選択する



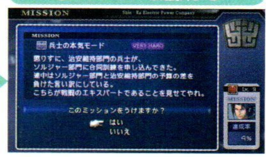
⬆「ミッション」を選ぶと大カテゴリーを選択する画面に。ミッションがひとつも発生していないものは「？？？」と表示される。

❷小カテゴリーを選択する



⬆選んだ大カテゴリーに含まれる小カテゴリーを選択。大カテゴリーと同じく「？？？」と表示されたものは選択できない。

❸ミッションを選択する



⬆参加したいミッションを選ぶと、依頼文が表示される。そこで「はい」を選択すれば、いよいよミッション開始だ。

ミッションを選択する画面の見かた



選択中の大カテゴリー

選択中の小カテゴリー

NEWマーク＆㊥マーク

NEWマークはまだ参加していないことを、㊥マークはすでにクリアしたことを示す。参加はしたがクリアしていないミッションには、とくに何も表示されない。なお、カテゴリーに表示されたNEWマークは、まだ参加していないミッションがあることを示す。

ザックスのレベル

ミッション名

発生しているミッションの名前。カテゴリー選択時と同じく、未発生のものは「???」と表示される。

難しさの表示

ミッションの難しさの目安。ザックスのレベルによって、5段階に変化する(→P.194)。

達成率

クリアしたミッションの割合。100%にすると、ごほうびの平家の魂がもらえる(→P.190)。

ミッションはそれぞれ発生する条件が決まっている

最初にザックスが参加できるのは、M 1-1-1 神羅軍 基本訓練だけ。しかし、特定の条件を満たすたびに、新たなミッションがつぎつぎと発生していくのだ。発生条件には下記のものがあり、基本的には、物語を進めると大カテゴリーの起点となるミッションが発生し、それをクリアすると同じ大カテゴリー内のつづきとなるミッションが順に発生する、と考えていい。ただし、例外的に、別の大カテゴリーのミッションが発生する場合もある(下図参照)。



⬅発生条件を満たしてセーブポイントに入ると、このメッセージが表示される。



➡物語が一段落するたびに(→P.98)、新たなミッションが発生する場合が多い。

◎ミッションの発生条件

- 物語を進める
- 特定の人物と会話する
- ミッションをクリアする
- ミッション中に出現する特別なモンスターを倒す
- 特定のメールを受信する

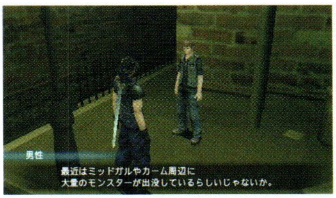
◎大カテゴリー同士のつながり

- 3 ジェネシス軍を倒せ！
  - 3-1 侵攻！ ジェネシス軍 ⇨ 10-1 サボテンダーの秘密
  - 3-2 ジェネシス軍大攻勢！ ➡ 10-3 浜辺でGOGO！
- 6 貴重なものを求めて…
  - 6-1 アイテムを求めて ⇨ 10-2 トンベリの探索
- 10 世界の謎を求めて
  - 10-1 サボテンダーの秘密
  - 10-2 トンベリの探索
  - 10-3 浜辺でGOGO！
- 8 マテリアハンター・ザックス
  - 8-5 匿名希望からのお宝情報 ➡ 9-1 地下へのいざない
- 9 謎の大空洞
  - 9-1 地下へのいざない

➡…カテゴリー内の特定のミッションをクリアすると発生
⇨…カテゴリー内のミッションで特別なモンスターを倒すと発生

特定の時期を過ぎると発生しなくなるミッションも

ミッションのなかには、特定の時期を過ぎると発生条件が満たせなくなるものがある。該当するのは下記の16種で、いずれも、ニブルヘイムへ出発してしまうとミッドガルにもどれないため、発生条件を満たすことが不可能になるのだ。もちろん、これらをクリアすることが発生条件となっているミッションにも参加できなくなるので注意しよう。



⬅下記のミッションはすべて、特定の人物と話すことで発生するものばかりだ。

◎ニブルヘイムへ出発すると発生しなくなるミッション

ミッション名	発生するようになる時期	ミッション名	発生するようになる時期
M 1-2-1 兵士の挑戦(※1)	ウータイから帰還後	M 4-3-2 先行部隊を倒せ	バハムート・烈戦後
M 2-1-1 発端 … はじまり	バノーラ村から帰還後	M 4-3-3 拠点の敵を倒せ	バハムート・烈戦後
M 2-1-2 郊外 … 接近	バノーラ村から帰還後	M 4-3-4 機動部隊を倒せ	バハムート・烈戦後
M 2-1-3 伍番街 … 出没	伍番街プレート内部から転落後	M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ	バハムート・烈戦後
M 2-1-4 スラム街 … 自衛団	伍番街プレート内部から転落後	M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ	バハムート・烈戦後
M 2-1-5 街道 … 封鎖	バハムート・烈戦後	M 6-2-1 第一次スラム開発計画(※1)	バハムート・烈戦後
M 2-1-6 荒野 … 真実	バハムート・烈戦後	M 7-1-1 積荷回収任務(※1)	伍番街プレート内部から転落後
M 4-3-1 偵察部隊を倒せ	バハムート・烈戦後	M 8-2-1 精神の魔晄石(※1)	バノーラ村から帰還後

※1……これらが含まれる小カテゴリーのミッションがすべて発生しなくなる

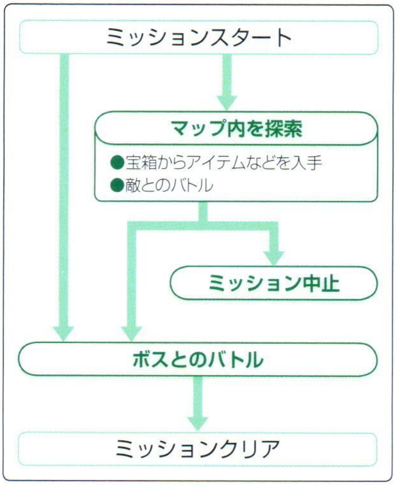
専用のマップを探索してボスを倒すのが目的

ミッションに参加すると、自動的に専用のマップに移動し、本編と同じように探索やバトルを行なっていくことになる。そして、マップ上にいるボスを倒すと、報酬をもらったうえでミッションクリアとなるのだ(クリア後は、自動的にもとのセーブポイントにもどされる)。なお、開始と同時にボス戦になるミッションでは、探索がいっさいできず、宝箱も置かれていない。



⬆ふつうの敵とちがって、ボスはマップ上でその姿を見ることができる。ひとつのマップに複数のボスがいる場合もあるのだ。

◎ミッション参加中の流れ



TUTORIAL MAIL チュートリアルメール ミッションを中止することもできる

探索中にメインメニューの「ミッション」を選んだり、マップの端にある赤い点線に触れたりすると、ミッションを中止するかどうか選ぶことができる。中止した場合でも、下記のようにミッション中の行動はムダにならないので安心していい。なお、バトル中はメニューを開けないため、ミッションを中止できない。

◎ミッションを中止したときの特徴

- ミッション中に入手したアイテムなどは所持品として残る(すでに開けた宝箱は復活しない)
- ミッション中のザックスやマテリアの成長は残る



⬆ミッションを中止しようとすると、このような選択肢が表示される。ここで「はい」を選べば中止することが可能。

クリアすると報酬以外にもさまざまな変化が

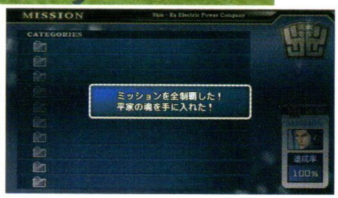
ミッションをクリアすると、報酬が手に入るだけでなく、下記のようなさまざまな変化が起こる。ミッションによっては、D.M.Wに絵柄が追加されたり、新たなショップが利用可能になったりもするので、積極的に挑戦していきたい。さらに、すべてのミッションをクリアすることで、達成率を100%にしてからメインメニューの「ミッション」を開くと、ごほうびとして平家の魂がもらえるのだ。

◎ミッションクリア後に起こる変化

- 新たなミッションが発生する
- メールが届く
- 特定のサブイベントが行なえるようになる
- 報酬とは別にアイテムがもらえる



⬅クリア後にふたたび参加すると、ボスは復活するが、宝箱はもとにもどらない。



➡平家の魂は、「全知全能」という非常に強力なアビリティを持つアクセサリだ。

ミッション攻略アドバイス

基本的な戦いかたはP.82を参照

難易度表示を参考にミッションを選ぼう

各ミッションで出現する敵の強さは、難しさの表示を見ればおおよそ予想できるようになっている。マテリアやアイテムが十分にそろっていないうちは「NORMAL」以下のミッションに参加し、装備が充実してきたら「HARD」以上のものに参加するようにすれば、すんなりとクリアしていけるだろう。

ボスと戦う前に探索をすませておく

ボスとのバトルでは逃げられないため、ボス戦をはじめると、ミッション中でやり残したことがあってもクリアするしかなくなってしまう。再挑戦するのは二度手間なので、先に宝箱の中身を回収してから、ボスに戦いを挑むよう心がけたい。



←ボスがいる場所の奥に宝箱がある場合は、壁ぎわを歩くと、バトルを避けて宝箱に近づける。

ボス戦のみのミッションでは参加前に準備を

はじまった瞬間にボスとのバトルになるミッションでは、開始後に装備を整える機会がないまま敵と戦うことになる。そういったミッションに挑戦するときは、先にマテリアやアクセサリの準備をしてから、ミッションを選択すること。



←ミッションを中止することもできないので、準備不足のまま倒されてしまう場合も。

ときにはミッションを中止するのも手

出現する敵が強すぎると感じたときや、探索を少しずつ進めたいときなどは、ミッションの中止を活用するといい。また、広いマップを探索するさいは、ボスと反対方向にある宝箱を開けたあとに中止して再挑戦すれば、瞬時にスタート地点にもどれるので、マップ内を行ったり来たりする手間をはぶけるのだ。

実用的なマテリアやアイテムが入手できるミッションから参加していこう

ザックスのレベルが低くマテリアやアイテムもあまりそろっていない状態で、手ごわい敵が出現するミッションに挑んでも、返り討ちに遭うことが多い。そこで、ザックスをスムーズに強化できるよう、早い段階から参加可能なうえ、実用的なマテリアやアイテムがひととおり入手できるミッションを下の表にまとめてみた。難易度が低いものが多いので、まずはこれらのミッションから参加していくといいだろう。できれば、ウータイ秘密ショップが手に入る M 4-2-6 は、早いうちにクリアしておきたい。

◎早めに参加しておきたいミッション

ミッション名	発生時期	解説	詳細
M 4-1-5 侵入者を阻止せよ	ウータイから帰還後	ミッション内の宝箱から『バリア』を入手できる。物理攻撃のダメージを抑えるのに利用しよう	P.245
M 4-2-6『ウータイ五聖』を倒せ	ウータイから帰還後	クリアしたときの報酬で、ウータイ秘密ショップが利用できるようになる。このショップでは『クエイク』『ヘルブリザガ』『ステータス防御』などの実用的なマテリアが購入可能	P.248
M 8-2-5 力の魔晄石	ウータイから帰還後	報酬で手に入る力の魔晄石を MAP 1-4 マテリアルームの研究員に渡せば、『グラビデ』と交換してもらえる(→P.113)	P.310
M 8-4-4 謎のメール その4	バノーラ村から帰還後	スタート地点のすぐ近くの宝箱からは、D.M.Wにモーグリの絵柄を追加するモーグリのお守りが入手可能。これがあればマテリアをレベルアップさせる『モーグリパワー』が発動するようになる	P.315
M 7-2-1 破壊計画	伍番街プレート内部から転落後	報酬のアイテム合成の書を入手すると、マテリア合成でアイテムを利用することが可能になる	P.289
M 7-2-2 第二次破壊計画	伍番街プレート内部から転落後	報酬として手に入るキーホルダーは、装備できるアクセサリの最大数を1つ増やす効果がある	P.289
M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦	伍番街プレート内部から転落後	報酬のバックパックを入手すれば、アクセサリを装備できる数が最大の4つに	P.291
M 10-1-3 発見? サボテンダー	伍番街プレート内部から転落後	宝箱から、即死効果を防ぐセーフティビットが入手可能。ミッションを進めていくうえで欠かせないアクセサリだ	P.343

全ミッションINDEX

CRISIS CORE -FINAL FANTASYVII- MISSION INDEX

▶五十音順に配列



ミッションリストの見かた

全300種にもおよぶミッションを、大カテゴリーごとにまとめた「大カテゴリー別リスト」と、個々のミッションを詳細に解説した「ミッション解説」の、ふたつのパートにわけて紹介していく。

1 大カテゴリー別リスト



【メインメニューの「ミッション」での並び順に掲載】

❶**大カテゴリー名**……大カテゴリーの名前。

❷**小カテゴリー名**……小カテゴリーの名前。

❸**ミッション名**……ミッションの名前。

❹**発生時期**……そのミッションが発生することがあるおおまかな時期を番号で示したもの。それぞれの番号と対応する時期は、以下のとおり。

- 1…仮想空間での訓練が中止されたあと～ウータイから帰還するまで
- 2…ウータイから帰還したあと～バノーラ村から帰還するまで
- 3…バノーラ村から帰還したあと～伍番街プレート内部から転落するまで
- 4…伍番街プレート内部から転落したあと～バハムート・烈を倒すまで
- 5…バハムート・烈を倒したあと～モデオヘイムから帰還するまで
- 6…モデオヘイムから帰還したあと～ジュノンから帰還するまで
- 7…ジュノンから帰還したあと～ニブルヘイムへ出発するまで
- 8…ニブルヘイムへ出発したあと～セフィロスと戦うまで
- 9…セフィロスと戦ったあと～ゴンガガから出発するまで
- 10…ゴンガガから出発したあと～エンディングまで

❺**難易度**……そのミッションの難易度を表す数値。これが高いほど難しいことを示す。また、難易度をザックスのレベルで割った結果によって、画面での表示(→P.188)が以下のように変わる。

◎**画面での表示の変化**

難易度÷ザックスのレベル	画面での表示
2未満	VERY EASY
2以上3未満	EASY
3以上4未満	NORMAL
4以上5未満	HARD
5以上	VERY HARD

2 ミッション解説



❻**クリア時の報酬**……ミッションをはじめてクリアしたときにもらえるマテリアやアイテム。

❼**発生条件**……そのミッションが発生する条件。

❽**要注意ステータス変化**……とくに危険なステータス変化である即死、ストップ、グロッキー効果を持つ攻撃を使う敵が現れるかどうか。**通常**はボス以外とのバトルで出現する敵が、**ボス**はミッションのボスが、対応するステータス変化を持つ攻撃を使ってくることを示す。このアイコンを参考に、探索中とボス戦とで装備を切りかえるといい。

❾**依頼文**……メインメニューの「ミッション」でそのミッションを選択したときに表示される文章。

❿**マップ**……そのミッションの舞台となるマップ。記号の意味は以下のとおり。

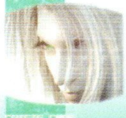
- START…スタート地点
- BOSS 警備兵×8…ボスがいる地点。ボスの名前を併記している
- …宝箱
- …扉
- …進行不可

⓫**クリア後の変化**……そのミッションをはじめてクリアしたときに起きる変化。

⓬**出現するモンスター**……そのミッションに出現するモンスターの情報。表記の意味は以下のとおり。

- ●HP…そのモンスターのHP
- ●弱点…そのモンスターが弱点とする属性

⓭**ADVICE**……そのミッションを攻略するうえでの注意点などを解説したもの。



ミッション 1

神羅カンパニー

兵士との合同訓練や神羅製兵器の運用テストに参加することで、神羅カンパニーの発展に貢献する。物理攻撃および防御にすぐれる機械系の敵が多いため、こちらも力や体力を上げて対抗しよう。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
1-1 訓練ミッション	M 1-1-1 神羅軍 基本訓練	1	12	エリクサー	P.196
	M 1-1-2 神羅軍 応用訓練	9	112	英雄の薬	P.196
	M 1-1-3 神羅軍 50人組手	9 10	120	英雄の薬×2	P.196
	M 1-1-4 神羅軍 100人組手	9 10	128	ブラックベルト	P.196
	M 1-1-5 神羅軍 200人組手	9 10	136	『HPアップ改弐』	P.197
	M 1-1-6 神羅軍 1000人組手	9 10	156	『ぶんどる』	P.197
1-2 治安維持部隊	M 1-2-1 兵士の挑戦	2 3 5 7	28	神羅保式防具	P.197
	M 1-2-2 兵士の再挑戦	2 3 4 5 6 7 8 9 10	32	『サイレス』	P.198
	M 1-2-3 兵士の再々挑戦	2 3 4 5 6 7 8 9 10	36	フォウスロット	P.198
	M 1-2-4 兵士の本気モード	2 3 4 5 6 7 8 9 10	48	フォースブレス	P.199
	M 1-2-5 兵士の新兵器	2 3 4 5 6 7 8 9 10	56	氷の腕輪	P.199
	M 1-2-6 兵士の最終兵器	2 3 4 5 6 7 8 9 10	68	デブチョコボの羽	P.200
1-3 兵器開発局	M 1-3-1 次期主力兵器テスト	5	68	『回転攻撃』	P.200
	M 1-3-2 新型マシン兵器登場！	5 6 7 8 9 10	84	『ケアルラ』	P.201
	M 1-3-3 打倒ジェネシス軍	5 6 7 8 9 10	96	『サンダガ』	P.201
	M 1-3-4 暴走軍団を止めろ！	5 6 7 8 9 10	116	川チョコボの腕輪	P.202
	M 1-3-5 市街戦テスト	5 6 7 8 9 10	128	『グラビガ』	P.202
	M 1-3-6 統括からの依頼	5 6 7 8 9 10	136	クリスタルブレス	P.203
1-4 新装備体系計画	M 1-4-1 市街戦特殊部隊	5 6 7 8 9 10	156	デブチョコボの羽×2	P.203
	M 1-4-2 サイバー妨害工作	5 6 7 8 9 10	176	『ドレイガ』	P.204
	M 1-4-3 盗まれた神羅兵器	5 6 7 8 9 10	196	『魔力アップ改弐』	P.204
	M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ！	5 6 7 8 9 10	216	『ハイジャンプ』	P.205
	M 1-4-5 ダンジョンの戦い	5 6 7 8 9 10	236	『ストップターン』	P.205
	M 1-4-6 新兵器比較試験	5 6 7 8 9 10	260	デブチョコボの羽×2	P.206
1-5 特務兵器研究所	M 1-5-1 特務兵器登場	5 6 7 8 9 10	284	ルナハープ×4	P.206
	M 1-5-2 強襲！ 特務マシン	5 6 7 8 9 10	308	英雄の薬×2	P.207
	M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』	5 6 7 8 9 10	332	『エナジー』	P.207
	M 1-5-4 神羅機械化部隊	5 6 7 8 9 10	356	クリスタルの小手	P.208
	M 1-5-5 デスマシーン強化計画	5 6 7 8 9 10	364	神羅安式防具改	P.208
	M 1-5-6 『スパイダー』最終形態	5 6 7 8 9 10	372	アダマンタイト×5	P.209

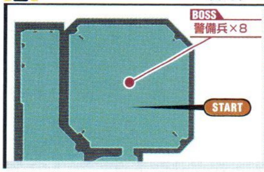
1 神羅カンパニー ▶ 1-1 訓練ミッション

M 1-1-1 神羅軍 基本訓練

発生条件 MAP 1-1 ブリーフィングルームでミッションボードに個人情報を登録する(→P.107)

! (なし)

依頼文
兵士とのシミュレーションバトル。
難易度は低いので、よもやソルジャーならば
負けることはないと思う。
安心してバトルの訓練をしてほしい。



クリア時の報酬 エリクサー

クリア後の変化 支給ポットから支給品を入手できるようになる(→P.107)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
警備兵	210	—	P.408

ADVICE
ミッション開始時に出現するのは3体の警備兵のみだが、1体倒すごとに新たな警備兵が追加される。ただし、同時に出現するのはつねに3体までなので、苦戦はしないだろう。

1 神羅カンパニー ▶ 1-1 訓練ミッション

M 1-1-2 神羅軍 応用訓練

発生条件 セフィロスと戦う(→P.163)

! (なし)

依頼文
神羅軍の新兵器ガンブルヘッドとの
シミュレーションバトル。
すでに戦ったことのある相手だけに、
楽勝かもしれないが、過信は死を招く。
充分注意するように。



クリア時の報酬 英雄の薬

クリア後の変化 M 1-1-3 神羅軍 50人組手が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
擲弾兵	2840	—	P.408
隊長	4980	—	P.409
ガンブルヘッド	4740	—	P.428
アラートヘッド	4970	—	P.428

ADVICE
最初に出現するのはガンブルヘッド2体とアラートヘッド1体のみ。このうち前者を倒すと擲弾兵が、後者を倒すと隊長が新たに現れる。威力が大きい『炸裂弾』と、沈黙状態を引き起こす『沈黙弾』に注意して戦おう。

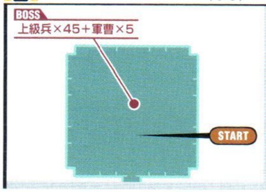
1 神羅カンパニー ▶ 1-1 訓練ミッション

M 1-1-3 神羅軍 50人組手

発生条件 M 1-1-2 神羅軍 応用訓練をクリアする

! (なし)

依頼文
兵士との練習試合をやってもらう。
確かにひとりひとりの兵士は弱いかもしれないが、
続々と登場する兵士をすべて倒すのは、
かなりの苦行である。
がんばってほしい。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 1-1-4 神羅軍 100人組手が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
上級兵	3759	—	P.408
軍曹	8190	—	P.409

ADVICE
M 1-1-3 〜 M 1-1-6 では、「神羅兵(隊員)×9が出現→それらを全滅させると神羅兵(隊長)×1が出現」というパターンで敵がくり返し現れる。バトルが長引くので、エーテルなどを多めに用意しておこう。

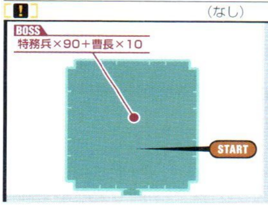
1 神羅カンパニー ▶ 1-1 訓練ミッション

M 1-1-4 神羅軍 100人組手

発生条件 M 1-1-3 神羅軍 50人組手をクリアする

! (なし)

依頼文
やはり兵士との練習試合だが、より強力になった兵が、
前回を上回る人数で登場することになる。
たとえソルジャーといえども苦戦するはずだが、
体力の続く限り、戦い抜いてほしい。



クリア時の報酬 ブラックベルト

クリア後の変化 M 1-1-5 神羅軍 200人組手が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
特務兵	5460	—	P.408
曹長	11376	—	P.410



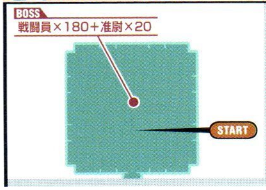
1 神羅カンパニー ▶ 1-1 訓練ミッション

M 1-1-5 神羅軍 200人組手

発生条件 M 1-1-4 神羅軍 100人組手をクリアする

依頼文
さらに強力になった兵士との練習試合である。
果てることなく、続々と登場する兵士を
倒し続けることができるかに、
チャレンジしてほしい。

! ストップ ボス グロッキー ボス



クリア時の報酬 『HPアップ改弐』

クリア後の変化 M 1-1-6 神羅軍 1000人組手が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
戦闘員	5928	—	P.408
准尉	14971	—	P.410

ADVICE
バトルが進むと、神羅兵はステータス変化を起こす攻撃を使うようになる。最低でもストップとグロッキー効果を防ぐ装備をしておきたい。また、『ダイナマイト』を受けると残りHPが1になってしまうので注意。

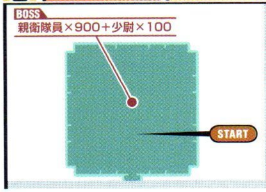
1 神羅カンパニー ▶ 1-1 訓練ミッション

M 1-1-6 神羅軍 1000人組手

発生条件 M 1-1-5 神羅軍 200人組手をクリアする

依頼文
ザックス、君の強さはわかった。
そこで最後の兵士との訓練に参加してほしい。
最高の兵士との練習試合……
ひたすら…ひたすら……ひたすら………
果てることなく登場する兵を倒すことができるか?

! ストップ ボス グロッキー ボス



クリア時の報酬 『ぶんどる』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
親衛隊員	7180	—	P.409
少尉	22106	—	P.410

ADVICE
『暗黒』や『クエイク』で、複数の敵にまとめてダメージを与えていこう。遠距離からの『ダークファイガ』などもオススメだ。敵の攻撃手段は M 1-1-5 と同じなので、ステータス変化を防ぐ装備もほしいところ。

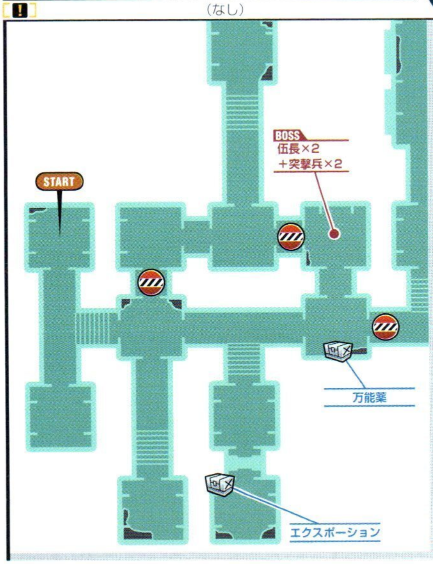
1 神羅カンパニー ▶ 1-2 治安維持部隊

M 1-2-1 兵士の挑戦

発生条件 ウータイから帰還したあと、MAP 1-9 LOVELESS通りで隊長と話す(→P.113)

依頼文
治安維持部門の兵士が、
ソルジャー部門に合同訓練を申し込んできた。
治安維持部門の中には、ソルジャーに対抗意識を
燃やしている連中も多い。
訓練とはいえ、気を引き締めてかかれ。

! (なし)



クリア時の報酬 神羅保式防具

クリア後の変化 M 1-2-2 兵士の再挑戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
突撃兵	538	—	P.408
伍長	782	—	P.409

ADVICE
1-2 治安維持部隊のミッションをすべてクリアすると、サブイベント『続・花売りワゴン作成』(→P.180)で花売りワゴンの材料となるキーアイテムが入手できる。ニブルヘイムへ出発するまでにクリアしておこう。

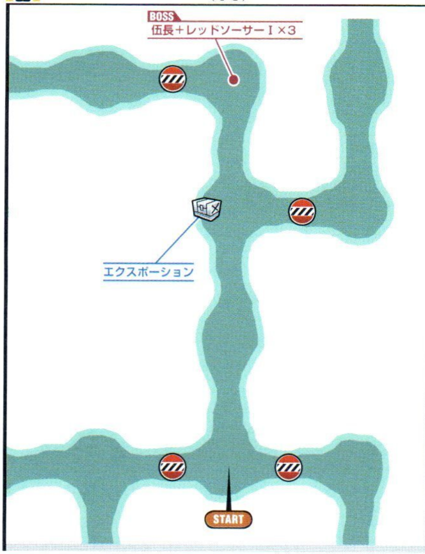
1 神羅カンパニー ▶ 1-2 治安維持部隊

M 1-2-2 兵士の再挑戦

発生条件：M 1-2-1 兵士の挑戦をクリアする

! （なし）

依頼文：
再び、治安維持部門の兵士が、
ソルジャー部門に合同訓練を申し込んできた。
前回の訓練とは違い、支援メカも参加している。
油断せずに訓練にのぞめ。



クリア時の報酬：『サイレス』

クリア後の変化：M 1-2-3 兵士の再々挑戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
突撃兵	538	―	P.408
伍長	782	―	P.409
レッドソーサーⅠ	570	―	P.424



MISSION 1-2-2

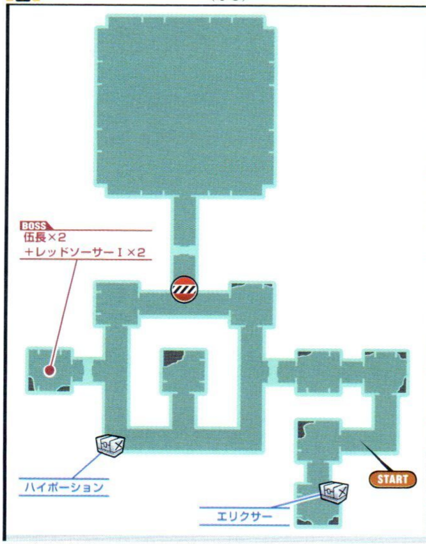
1 神羅カンパニー ▶ 1-2 治安維持部隊

M 1-2-3 兵士の再々挑戦

発生条件：M 1-2-2 兵士の再挑戦をクリアする

! （なし）

依頼文：
またもや、治安維持部門の兵士が、
ソルジャー部門に合同訓練を申し込んできた。
治安維持部門は『今までの訓練は手を抜いていた』
という声明を出している。
あちらは面目を保つために必死だ。心してかかれ。



クリア時の報酬：フォウスロット

クリア後の変化：M 1-2-4 兵士の本気モードが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
突撃兵	538	―	P.408
伍長	782	―	P.409
レッドソーサーⅠ	570	―	P.424



MISSION 1-2-3



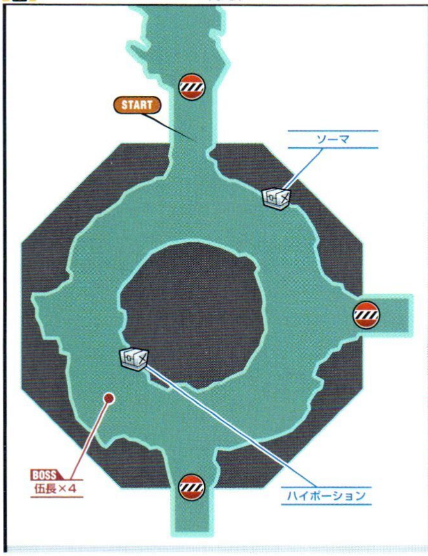
1 神羅カンパニー ▶ 1-2 治安維持部隊

M 1-2-4 兵士の本気モード

発生条件 M 1-2-3 兵士の再々挑戦をクリアする

! (なし)

依頼文
懲りずに、治安維持部門の兵士が、
ソルジャー部門に合同訓練を申し込んできた。
連中はソルジャー部門と治安維持部門の予算の差を
負けた言い訳にしている。
こちらが戦闘のエキスパートであることを見せてやれ。

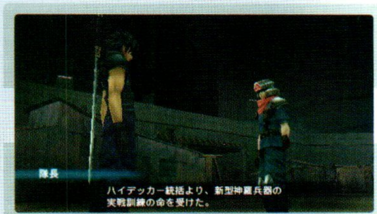


クリア時の報酬 フォースブレス

クリア後の変化 M 1-2-5 兵士の新兵器が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
突撃兵	538	—	P.408
伍長	782	—	P.409
レッドソーサーⅠ	570	—	P.424



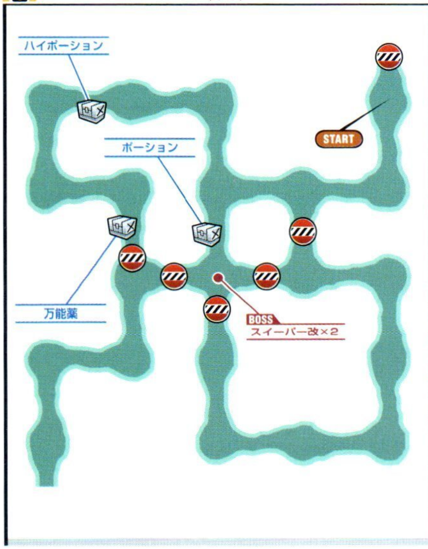
1 神羅カンパニー ▶ 1-2 治安維持部隊

M 1-2-5 兵士の新兵器

発生条件 M 1-2-4 兵士の本気モードをクリアする

! (なし)

依頼文
またしても、治安維持部門の兵士が、
ソルジャー部門に合同訓練を申し込んできた。
彼らは予算獲得に成功し、新型兵器を投入するようだ。
ソルジャーは負けた言い訳を予算のせいにはしない。
ソルジャーの威信にかけて、合同訓練に勝利せよ。



クリア時の報酬 氷の腕輪

クリア後の変化 M 1-2-6 兵士の最終兵器が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
伍長	782	—	P.409
レッドソーサーⅠ	570	—	P.424
スイーパー改	3380	—	P.430

ADVICE

スイーパー改が登場し、M 1-2-1～M 1-2-4とくらべてやや難易度が上がっている。とはいえ、『サイレスガス』による沈黙状態を防ぐことさえできれば、それほど苦戦することはないだろう。

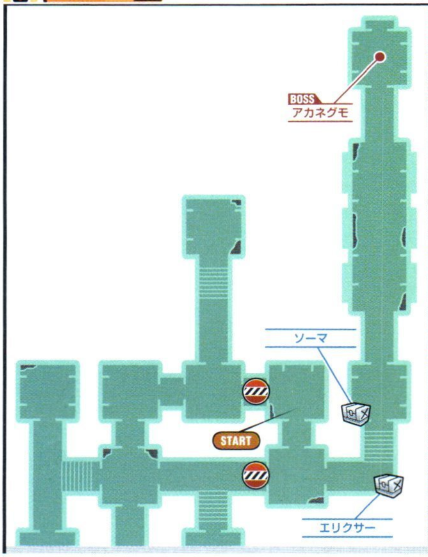
1 神羅カンパニー ▶ 1-2 治安維持部隊

M 1-2-6 兵士の最終兵器

発生条件 M 1-2-5 兵士の新兵器をクリアする

! 【ストップ ボス

依頼文
連戦連敗の治安維持部門の兵士が、性懲りもなく
ソルジャー部門に合同訓練を申し込んできた。
治安維持部門は、今回の訓練に全予算を投入してきた。
いくどとなく続いた合同訓練だが、これが最後だ。
覚悟してのぞめ。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽

クリア後の変化 MAP 1-9 LOVELESS通りで隊長と話すと月刊 職人をもらえる(→P.113)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
伍長	782	―	P.409
フライングマシン	4243	雷	P.426
スイーパー改	3380	―	P.430
アカネグモ	28400	―	P.465

ADVICE

探索時は、『サンダー』などの雷属性の魔法マテリアを装備しておくと、フライングマシンが出現したときのバトルがラクになる。ボスのアカネグモは一度背後をとってしまえば楽勝だが、『強電磁フィールド』に対しては△ボタンでの防御を忘れないように。

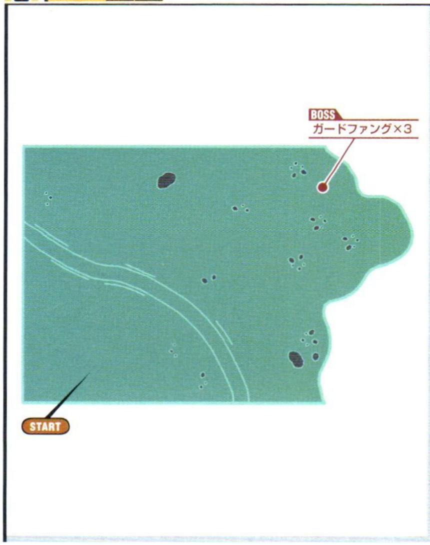
1 神羅カンパニー ▶ 1-3 兵器開発局

M 1-3-1 次期主力兵器テスト

発生条件 バハムート・烈を倒す(→P.137)

! 【グロッキー 通常 ボス

依頼文
ウータイで消えたジェネシスは軍を編制して、
神羅軍に襲いかかってきた。
それに対抗するため神羅でも対ジェネシス戦用の
新装備の開発が進められている。
その実戦テストに参加してほしい。



クリア時の報酬 『回転攻撃』

クリア後の変化 M 1-3-2 新型マシン兵器登場!が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スイーパー改	3380	―	P.430
ガードファング	2060	―	P.436

ADVICE

このミッションのような草原のマップには壁がないため、エンカウントエリアがわかりにくく、むやみに移動すると頻繁にバトルをするハメになる。マップの外周部分は敵と出会うことが比較的少ないので、探索するときは外周に沿って移動するといい。



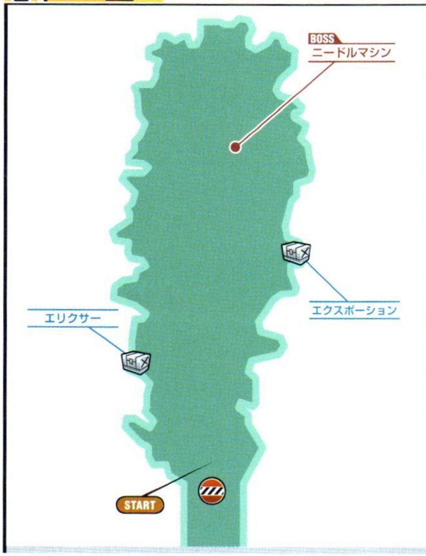
1 神羅カンパニー ▶ 1-3 兵器開発局

M 1-3-2 新型マシン兵器登場！

発生条件 M 1-3-1 次期主力兵器テストをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシスと共に消えた神羅製の兵器は、
ジェネシス軍の兵器として、神羅軍に襲いかかってきた。
それに対抗するため神羅でもバージョンアップした
新兵器の開発が進められている。
その新兵器のテストに参加してほしい。



クリア時の報酬 『ケアルラ』

クリア後の変化 M 1-3-3 打倒ジェネシス軍が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーⅡ	3333	—	P.424
ニードルマシン	7430	—	P.431
ガードファング	2060	—	P.436



MISSION 1-3-2

1 神羅カンパニー ▶ 1-3 兵器開発局

M 1-3-3 打倒ジェネシス軍

発生条件 M 1-3-2 新型マシン兵器登場！をクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
より強力な兵器開発を進める『兵器開発局』は
ジェネシス軍が使用した兵器の運用実績のデータを入手
し、それをもとに、ジェネシス軍が使用中の兵器を圧倒
する、新兵器の開発に成功した。
その新兵器のテストに参加してほしい。



クリア時の報酬 『サンダガ』

クリア後の変化 M 1-3-4 暴走軍団を止めろ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーⅡ	3333	—	P.424
フライングマシン	4243	雷	P.426
チェーンマシン	11800	—	P.431
ランチャーマシン	12500	—	P.432



MISSION 1-3-3

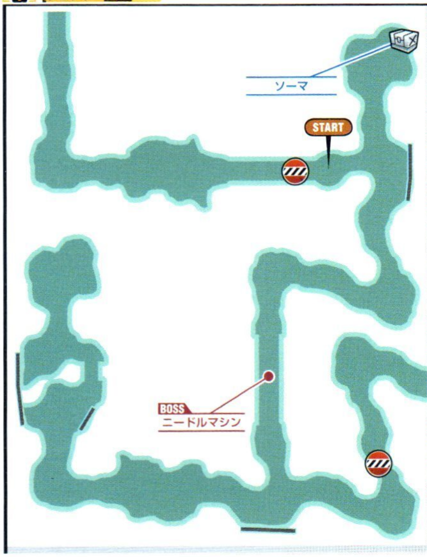
1 神羅カンパニー ▶ 1-3 兵器開発局

M 1-3-4 暴走軍団を止めろ!

発生条件 M 1-3-3 打倒ジェネシス軍をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
対ジェネシス戦のために、完成を急がせすぎた
兵器が暴走してしまった。
実験場は閉鎖区画なので、外部に被害が及ぶことは
ないが、早急に対処したい。
エリア内のすべてのマシーンを破壊せよ。



クリア時の報酬 川チョコボの腕輪

クリア後の変化 M 1-3-5 市街戦テストが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ニードルマシン	7430	—	P.431
チェーンマシン	11800	—	P.431
ランチャーマシン	12500	—	P.432
ガードファング	2060	—	P.436

ADVICE

ボスとのバトルはせまい橋の上で行なわれるため、逃げまわったり敵の背後を取ったりすることが難しい。△ボタンでの防御や□ボタンでの回避をしっかり行ないつつ、慎重にダメージを与えていこう。ちなみに、マップではボスがいる位置の下側も探索できるように見えるが、実際はボスを避けて先へ行くことはできない。

1 神羅カンパニー ▶ 1-3 兵器開発局

M 1-3-5 市街戦テスト

発生条件 M 1-3-4 暴走軍団を止めろ!をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
神出鬼没のジェネシス軍に対応するために、
市街戦用のメカを開発した。
ミッドガル防衛用の戦闘データを取るために、
ダミーの市街地でのバトルを依頼する。



クリア時の報酬 『グラビガ』

クリア後の変化 M 1-3-6 統括からの依頼が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーⅡ	3333	—	P.424
ビーソーサーⅡ	3928	—	P.425
ドリルマシン	13650	—	P.427



1 神羅カンパニー ▶ 1-3 兵器開発局

M 1-3-6 統括からの依頼

発生条件 M 1-3-5 市街戦テストをクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
兵器開発部門のスカーレット統括から、
新型兵器のテストを依頼された。
すでに実戦に投入されている自動行動兵器の新型で、
できるだけ多くの戦闘データを作るようにとのことだ。
バトルエリア内のメカをすべて倒してほしい。



クリア時の報酬 クリスタルブレス

クリア後の変化 M 1-4-1 市街戦特殊部隊が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
試製パワーヘッド	6480	—	P.429
エスコートヘッド	8313	—	P.429

ADVICE

試製パワーヘッドとエスコートヘッドは、威力が高いうえにグロッキー効果を持つ『炸裂弾』や、ストップ効果を持つ『アンチ行動弾』を使ってくる。それらのステータス変化を防ぐ装備を身につけ、受けるダメージを『バリア』などで抑えるといい。なお、この2体は雷属性の攻撃を無効化するので、雷の指輪や『サンダー』などのマテリアは装備しないように。

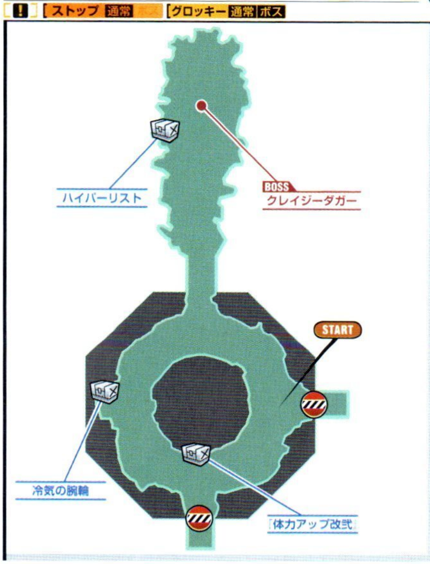
1 神羅カンパニー ▶ 1-4 新装備体系計画

M 1-4-1 市街戦特殊部隊

発生条件 M 1-3-6 統括からの依頼をクリアする

! ストップ 通常 グロッキー 通常 ボス

依頼文
市街戦用の新編成部隊が完成した。
実戦配備を行う前に、実戦テストを行って、
その結果をもとに最終調整を行いたい。
ついては、ダミーの市街地でのバトルを依頼する。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×2

クリア後の変化 M 1-4-2 サイバー妨害工作が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
クレイジーダガー	17432	—	P.427
エスコートヘッド	8313	—	P.429
バウンドハンター	6689	—	P.436

ADVICE

M 1-3-6 に登場したエスコートヘッドに加え、動きの素早いバウンドハンターも出現する難関ミッション。壁ぎわを歩き、できるだけ敵と出会わないように進むのが無難だ。バトルになったときのために、ストップ、グロッキー、沈黙効果への対策を万全にしておこう。

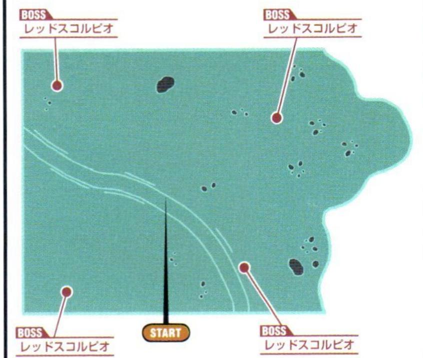
1 神羅カンパニー ▶ 1-4 新装備体系計画

M 1-4-2 サイバー妨害工作

依頼文
運用中の試作兵器軍がジェネシス軍の工作員の放った
ウィルスプログラムにより、制御不能となり、
味方を攻撃している。
指令を出している4台の大型兵器を発見、破壊せよ。

発生条件 M 1-4-1 市街戦特殊部隊をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 『ドレイガ』

クリア後の変化 M 1-4-3 盗まれた神羅兵器が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
クレイジーダガー	17432	—	P.427
レッドスコルピオ	96080	—	P.466



1 神羅カンパニー ▶ 1-4 新装備体系計画

M 1-4-3 盗まれた神羅兵器

依頼文
対ジェネシス戦に備えていた神羅軍だが、
その隙を突いて、反神羅の組織『アバランチ』が
神羅兵器を強奪して攻勢の準備を進めている。
ただちに『アバランチ』の拠点を攻撃して、
盗難された兵器を破壊せよ。

発生条件 M 1-4-2 サイバー妨害工作をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 『魔力アップ改弐』

クリア後の変化 M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ビーソーサーⅢ	1830	—	P.425
クレイジーダガー	17432	—	P.427
バウンドハンター	6689	—	P.436

ADVICE

このミッションにあるふたつの宝箱を開けるには、ボスとのバトルを避けて進む必要がある。ボスのいる広間に入ったら、左手の壁に沿って移動すれば、簡単に宝箱のもとに向かうことができるだろう。

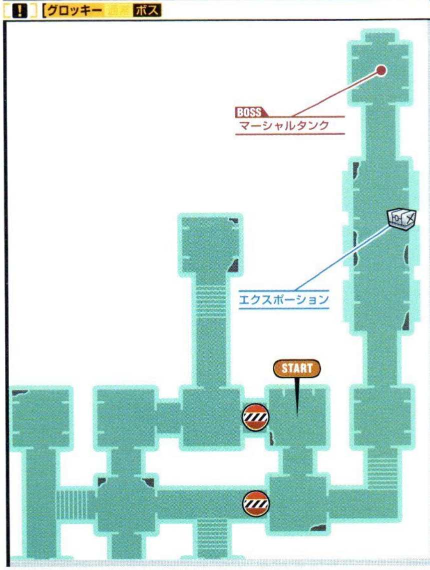
1 神羅カンパニー ▶ 1-4 新装備体系計画

M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ!

発生条件 M 1-4-3 盗まれた神羅兵器をクリアする

! グロッキー ボス

依頼文
対ジェネシス用兵器として生産された移動砲台が
動作チェック時の不手際によって暴走を開始、
工廠を破壊して居住区に向かって移動している。
一般人に被害が及ぶ前に破壊せよ。



クリア時の報酬 『ハイジャンプ』

クリア後の変化 M 1-4-5 ダンジョンの戦いが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ビーソーサーⅢ	1830	—	P.425
スカイアーマー	16844	雷	P.427
マーシャルタンク	108770	—	P.471
サポートマシン改	2880	—	P.472

ADVICE

ボスのマーシャルタンクは、HPが残り少なくなると1回だけサポートマシン改を5体射出する。サポートマシン改はこちらをグロッキー状態にする『スタンビーム』を使うので、その対策を忘れずにしておこう。マーシャルタンクと、射出されているすべてのサポートマシン改を倒せば、ミッションクリアとなる。

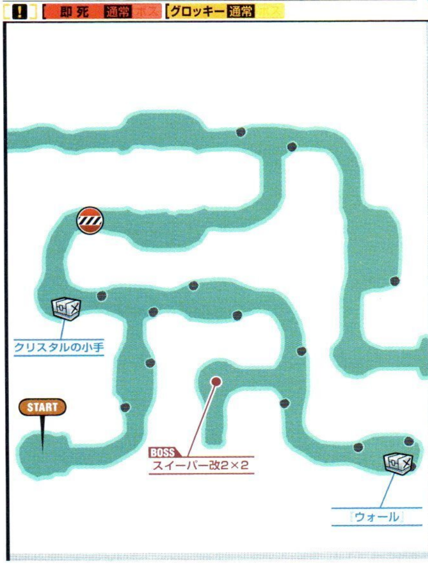
1 神羅カンパニー ▶ 1-4 新装備体系計画

M 1-4-5 ダンジョンの戦い

発生条件 M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ!をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟に隠れるジェネシス軍やウータイ残党を掃討する
ために開発された新兵器の実戦テストを行う。
バトルエリアとして設定したダンジョンに進入して、
登場してくる兵器とバトルせよ。



クリア時の報酬 『ストップターン』

クリア後の変化 M 1-4-6 新兵器比較試験が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スカイアーマー	16844	雷	P.427
スイーパー改2	24580	—	P.430
ベルゼキュー	9180	—	P.436

ADVICE

ベルゼキューの『即死の牙』に備えて、セーフティビットなどを装備しておきたい。物理攻撃が効きにくいスカイアーマーには、雷属性の攻撃魔法が有効だ。なお、このミッションで取れる『ウォール』は便利な魔法なので、取り忘れないようにしよう。

INDEX

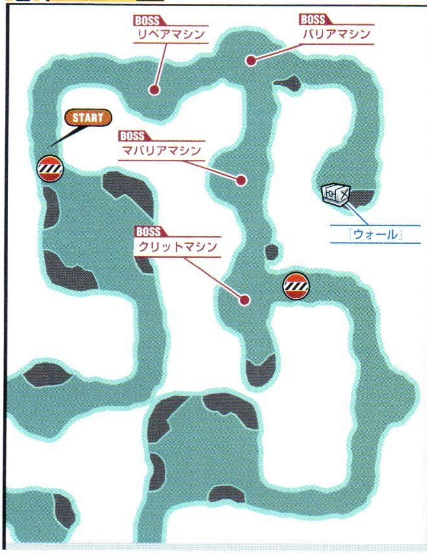
1 神羅カンパニー ▶ 1-4 新装備体系計画

M 1-4-6 新兵器比較試験

発生条件 M 1-4-5 ダンジョンの戦いをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
『スイーパー』系の次期モデルの比較テストに
参加してもらう。
4種類の改良型『スイーパー』がバトルエリアに
配備されているので、順次バトルをしてほしい。
4体すべてを破壊すればミッション終了だ。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×2

クリア後の変化 M 1-5-1 特務兵器登場が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スイーパー改2	24580	—	P.430
バリアマシン	78700	—	P.433
マバリアマシン	78700	—	P.433
クリットマシン	78700	—	P.433
リペアマシン	15300	—	P.433

ADVICE

4体のボスが使う『散布射撃』は、△ボタンでの防御ができずバリア状態でもダメージを軽減できないので、最大HPを上げる装備でバトルにのぞもう。物理攻撃が効かないバリアマシンと戦うときには、攻撃魔法を用意しておくのも忘れずに。

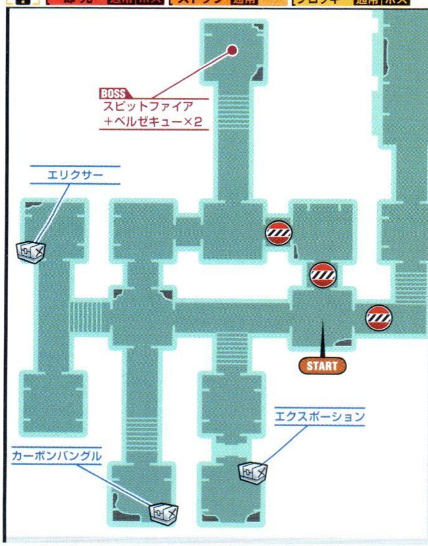
1 神羅カンパニー ▶ 1-5 特務兵器研究所

M 1-5-1 特務兵器登場

発生条件 M 1-4-6 新兵器比較試験をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
神羅カンパニー永遠の発展のために、
量産を視野に入れずに、最新の技術を投じた兵器の開発
が『特務兵器開発局』で行われている。
まず、それらの兵器の実戦テストに参加してもらおう。



クリア時の報酬 ルナハープ×4

クリア後の変化 M 1-5-2 強襲！ 特務マシンが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スピットファイア	22205	雷	P.427
パワーヘッド	6879	—	P.429
ベルゼキュー	9180	—	P.436

ADVICE

このミッションで出現するベルゼキューをはじめ、M 1-5-1 〜 M 1-5-5 では、即死効果を持つ攻撃を使ってくる敵が頻繁に登場する。セーフティビットなどの、即死効果を防ぐアクセサリやマテリアは必須だ。



1 神羅カンパニー ▶ 1-5 特務兵器研究所

M 1-5-2 強襲！ 特務マシン

発生条件 M 1-5-1 特務兵器登場をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
外見は旧来のものと同型だが、
中身を一新した新型兵器の開発に成功した。
すでにバトルエリア内で活動中なので、
実戦テストの相手として戦ってもらいたい。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ヘルスラッシャー	41245	—	P.428
パワーヘッド	6879	—	P.429
ベルゼキュー	9180	—	P.436



MISSION 1-5-2

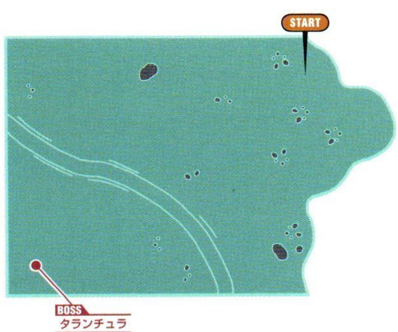
1 神羅カンパニー ▶ 1-5 特務兵器研究所

M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』

発生条件 M 1-5-2 強襲！ 特務マシンをクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
対ジェネシス・コピー戦を勝利に導くための最新鋭機
『タランチュラ』が完成した。
ついては、ただちに実戦テストを行って、その性能を
証明したいと思う。
さっそくだが、バトルエリアへ向かってくれ。



クリア時の報酬 『エナジー』

クリア後の変化 M 1-5-4 神羅機械化部隊が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーⅠ	570	—	P.424
スピットファイア	22205	雷	P.427
ヘルスラッシャー	41245	—	P.428
ガンブルヘッド改	8785	—	P.429
タランチュラ	247800	—	P.466



MISSION 1-5-3

1 神羅カンパニー ▶ 1-5 特務兵器研究所

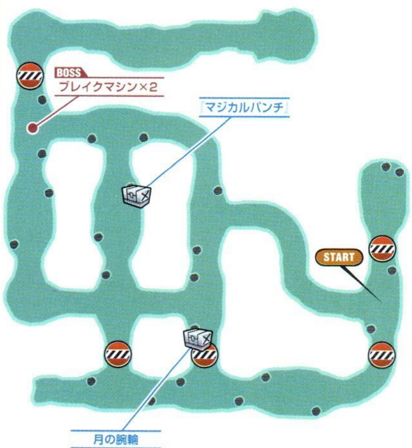
M 1-5-4 神羅機械化部隊

発生条件 M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』をクリアする

！ 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文

より効率的な戦闘を行う新チームが編成された。
ジェネシス軍との戦闘に投入する前に、
ソルジャーとの戦闘でその真価を試したい。
バトルエリアに向かい、戦闘に入ってくれ。



クリア時の報酬 クリスタルの小手

クリア後の変化 M 1-5-5 デスマシーン強化計画が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ガンブルヘッド改	8785	—	P.429
ブレイクマシン	54430	—	P.432
ヘルハウンド	12240	—	P.437

ADVICE

即死効果を防ぐ装備に加え、炎属性のダメージを吸収する烈火の腕輪などを身につけて探索しよう。なお、宝箱から手に入る『マジカルパンチ』は、非常に強力な攻撃が使えるようになる実用的なマテリア。そのまま使ってもいいが、より便利な『すてみパンチ』を合成する材料としても活かせる。

1 神羅カンパニー ▶ 1-5 特務兵器研究所

M 1-5-5 デスマシーン強化計画

発生条件 M 1-5-4 神羅機械化部隊をクリアする

！ 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文

『デスマシーン』系の強化計画が進んでいる。
その中間段階として、新型機のリリースが行われた。
もちろん、実戦テストを行わないと、その真価は定まらないので、早急にテストを行おうと思う。
ただちにバトルエリアに向かってくれ。



クリア時の報酬 神羅安式防具改

クリア後の変化 M 1-5-6 『スパイダー』最終形態が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ガンブルヘッド改	8785	—	P.429
スイーパー改3	37870	—	P.430
スパイクマシン	62850	—	P.431
ヘルハウンド	12240	—	P.437

ADVICE

スイーパー改3とスパイクマシンを相手にするボス戦では、敵の攻撃が激しく、バトルを長引かせるのは得策でない。ダメージ限界突破能力を持つインビンシブルを装備し、『マジカルパンチ』などの強力な攻撃で早めに決着をつけよう。攻撃が中断されないよう、ねじりハチマキでがまん状態になっておくと戦いやすい。

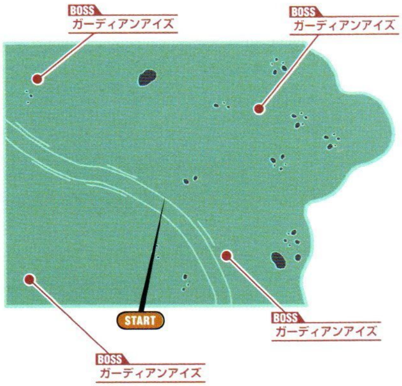


M 1-5-6 『スパイダー』最終形態

発生条件 M 1-5-5 デスマシーン強化計画をクリアする

! ストップ ボス

依頼文
『スパイダー』系の設計を全面的に改めた新型機
『ガーディアンアイズ』がロールアウトした。
万全のテストを行うために、現在4機をバトルエリアに
展開させている。
これらと順次、バトルをしてほしい。



クリア時の報酬 アダマンタイト×5

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スイーパー改3	37870	—	P.430
スパイクマシン	62850	—	P.431
ガーディアンアイズ	315400	—	P.466



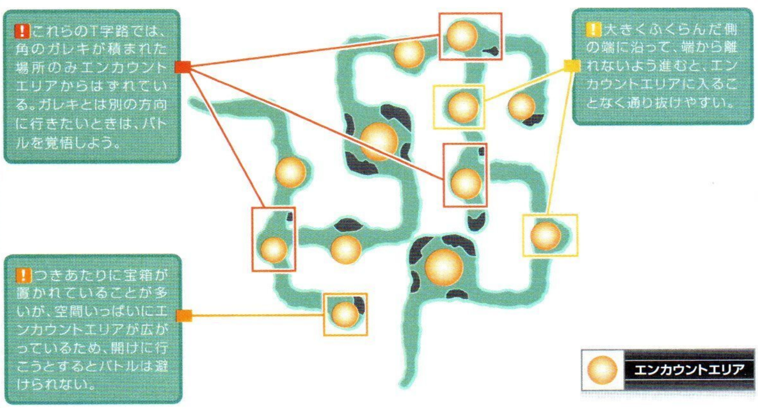
MISSION 1-5-6

MISSION COLUMN エンカウントを避けにくいマップ①

※②はP.265、③はP.347に掲載

ミッションの舞台となるマップには、壁ぎわを移動してもバトルを避けにくかったり、避けられなかったりする場所がある。この「MISSION COLUMN」では、そうした場所を移動するときの注意点と、マップにあるエンカウントエリアの位置を紹介していく。下の図は、M 1-4-6 (→P.206)などで登場する吹き抜け洞窟のエンカウントエリアを示したもの。バトルを避けられない交差点があるので、移動する方向に注意しよう。

◎吹き抜け洞窟のエンカウントエリア



ミッション 2

モンスター調査計画

ミッドガルをはじめ、世界各地に発生したモンスターの調査および排除を行なっていく。極端に強力な敵はほとんど出現しないため、ほかのカテゴリーにくらべて手軽に参加できるのが特徴だ。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
2-1 ミッドガル・モンスター	M 2-1-1 発端 … はじまり	3 5 7	36	『ポイズン』	P.211
	M 2-1-2 郊外 … 接近	3 5 7	40	炎の腕輪	P.211
	M 2-1-3 伍番街 … 出没	4 5 7	48	フェニックスの尾	P.212
	M 2-1-4 スラム街 … 自衛団	4 5 7	52	炎の指輪	P.212
	M 2-1-5 街道 … 封鎖	5 7	56	『精神アップ』	P.213
	M 2-1-6 荒野 … 真実	5 7	60	氷の指輪	P.213
2-2 モンスター・レポート	M 2-2-1 ミッドガル	5	68	『回転攻撃』	P.214
	M 2-2-2 モデオヘイム	6	84	毒の衝撃	P.214
	M 2-2-3 ニブルヘイム	9	112	『APアップ改』	P.215
	M 2-2-4 ニブルヘイムⅡ	10	124	『属性防御』	P.215
	M 2-2-5 ゴンガガ	10	132	『精神アップ改』	P.216
	M 2-2-6 ワールド	10	156	『クエイク』	P.216
2-3 モンスター事件	M 2-3-1 未確認モンスター	10	176	ゴンガガ商会	P.217
	M 2-3-2 モンスター排除指令	10	196	山チョコボの腕輪	P.217
	M 2-3-3 飛行モンスター事件	10	216	『スカイサイレス』	P.218
	M 2-3-4 ムーバー亜種	10	236	『爆裂剣』	P.218
	M 2-3-5 封鎖された洞窟	10	260	プラチナバングル	P.219
	M 2-3-6 無人島作戦	10	284	カイザーナックル	P.219
2-4 未探査領域 調査計画	M 2-4-1 孤島を調査せよ	10	308	ギザールの野菜×3	P.220
	M 2-4-2 荒野を調査せよ	10	332	デブチョコボの羽×3	P.220
	M 2-4-3 未知の島を探査せよ	10	356	フェニックスの尾×2	P.221
	M 2-4-4 採掘施設を調査せよ	10	364	『エナジー』	P.221
	M 2-4-5 落盤事件を調査せよ	10	372	ミスリルマイン商事	P.222
	M 2-4-6 先を阻むものを調査せよ	10	380	『エナジー』	P.222
2-5 さらなる未知を探して	M 2-5-1 洞窟を調査せよ	10	384	『回転攻撃』(MASTER、力+40)	P.223
	M 2-5-2 新種を調査せよ	10	388	『ヘルサンダガ』(MASTER、魔力+35)	P.223
	M 2-5-3 更なる新種を調査せよ	10	392	ウィザードブレス	P.224
	M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ	10	396	『SPターボ攻撃』	P.224
	M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ	10	404	妖精の指輪	P.225
	M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ	10	436	金のかみかざり	P.225

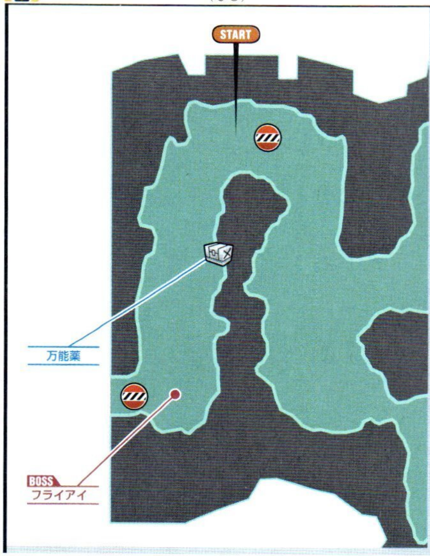
2 モンスター調査計画 ▶ 2-1 ミッドガル・モンスター

M 2-1-1 発端 … はじまり

発生条件 バノーラ村から帰還したあと、MAP 1-8 八番街 噴水広場で男性と話す(→P.121)

! (なし)

依頼文
ミッドガル周辺にてモンスターが大量発生している。
星命学の専門家によると、そのモンスターは
神羅カンパニーの脅威となる可能性を秘めているらしい。
情報の信憑性は不透明だが、ただちに現地へ急行し、
調査せよ。



クリア時の報酬 『ポイズン』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
グラシュトライク	1430	—	P.455

ADVICE

M 2-1-1 〜 M 2-1-6 に出現するフライアイは、こちらを毒状態にする『毒の視線』を使ってくる。バノーラ村から帰還したあとならば、毒状態を防ぐ星のペンダントが支給ポットから手に入るので、このアクセサリを装備したうえでミッションに参加しよう。

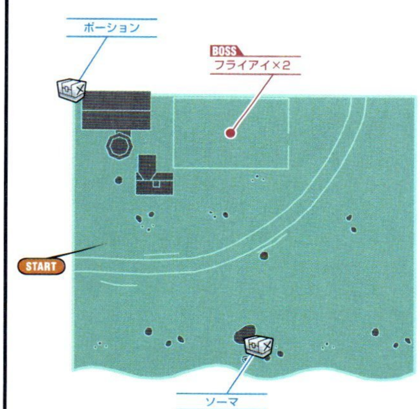
2 モンスター調査計画 ▶ 2-1 ミッドガル・モンスター

M 2-1-2 郊外 … 接近

発生条件 バノーラ村から帰還したあと、MAP 1-9 LOVELESS通りで社員と話す(選択肢はどちらを選んでもいい/→P.121)

! (なし)

依頼文
ミッドガル周辺でのモンスター大量発生について
八番街住民の女性も被害届けを提出している。
住民への被害を拡大させるわけにはいかない。
ただちに現地へ急行し、モンスターを排除せよ。



クリア時の報酬 炎の腕輪

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
グラシュトライク	1430	—	P.455



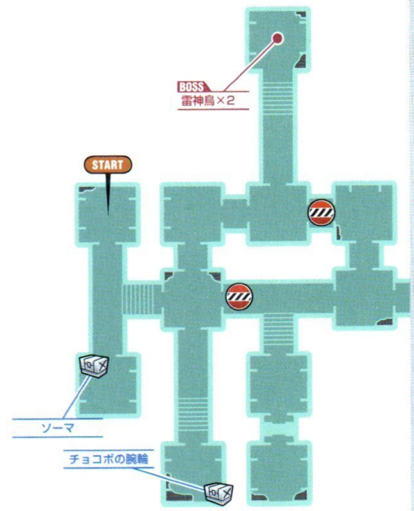
MISSION 2-1-2

M 2-1-3 伍番街 … 出没

発生条件 男の子の財布をモンスターから取り返したあと、MAP 5-4 伍番街スラム マーケットで女の子と話す(→P.131)

! (なし)

依頼文
モンスター大量発生の原因はいまだ不明であるが、伍番街スラムの住人によると、モンスターはスラム廃棄物置き場にも出没しているらしい。
ただちに現地へ急行し、モンスターを排除せよ。



クリア時の報酬 フェニックスの尾

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
雷神鳥	1944	炎	P.451
グラシュトライク	1430	—	P.455

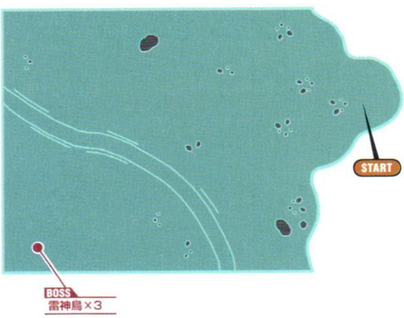


M 2-1-4 スラム街 … 自衛団

発生条件 伍番街プレート内部から転落したあと、MAP 5-3 伍番街 スラムストリートで女の子と話す(→P.128)

! (なし)

依頼文
モンスター大量発生の事件を解決するために
スラム住人が単独でモンスター討伐へ向かったらしい。
ただちに現地へ急行し、スラム住人より前にモンスターを殲滅せよ。



クリア時の報酬 炎の指輪

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
雷神鳥	1944	炎	P.451
グラシュトライク	1430	—	P.455

ADVICE

このミッションには宝箱がひとつもないので、手早くボスを倒してクリアしてしまおう。ボスのところへ移動するときは、マップの外周部分を歩くようにすれば、敵にあまり出会わずにすむ。

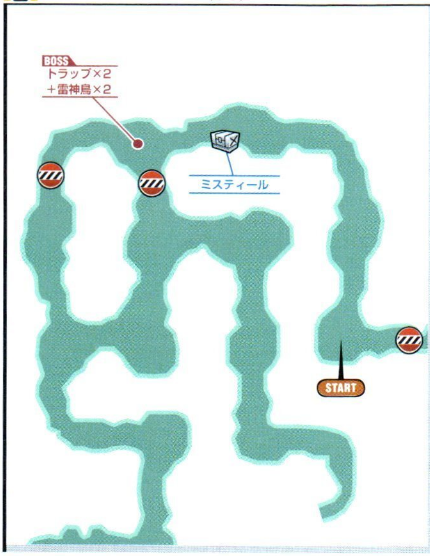
2 モンスター調査計画 ▶ 2-1 ミッドガル・モンスター

M 2-1-5 街道 … 封鎖

発生条件 バハムート・烈を倒したあと、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスで兵士と話す(→P.137)

! (なし)

依頼文
ミッドガルとカームを結ぶ街道にて、
モンスターが大量発生している。
そのためカームから来た、ミッドガル魔晄炉視察団が
カームに戻れなくなっている。
モンスターを排除し、街道の安全を確保せよ。



クリア時の報酬 『精神アップ』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
トラップ	872	氷	P.449
雷神鳥	1944	炎	P.451



MISSION 2-1-5

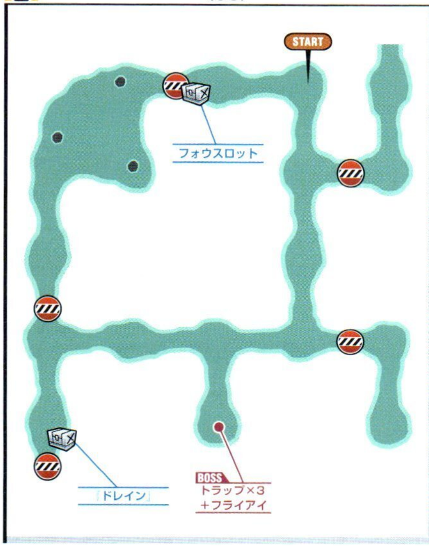
2 モンスター調査計画 ▶ 2-1 ミッドガル・モンスター

M 2-1-6 荒野 … 真実

発生条件 M 2-1-1 ～ M 2-1-5 をすべて発生させたあと、MAP 1-6 展示ルームで研究員と話す(→P.137)

! (なし)

依頼文
ミッドガルで大量に発生したモンスターたちは、
宝条研究施設から脱走したサンプルであることが
判明した。
この情報を外部に洩らすわけにはいかない。
ただちに現地へ急行し、モンスターを排除せよ。



クリア時の報酬 氷の指輪

クリア後の変化 MAP 1-6 展示ルームで研究員と話すと、ミスリル・ツールが手に入る(→P.137)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
トラップ	872	氷	P.449
雷神鳥	1944	炎	P.451

ADVICE

ミッションをクリアしたあとに入手できるミスリル・ツールは、サブイベントの『続・花売りワゴン作成』(→P.180)でワゴンの材料となる。このサブイベントは、エアリスと一緒に花売りをしてからニブルヘイムへ出発するまでの期間しか挑めないので、その期間が過ぎる前にミッションをクリアしておきたい。

M 2-2-1 ミッドガル

発生条件 バハムート・烈を倒す(→P.137)

依頼文
ミッドガル下層部、つまりスラム地区を
テリトリーとするモンスターとのバトルだ。
腕試しにもならない相手だろうが、
対モンスターバトルの練習台ぐらいにはなるだろう。

【ストップ 通常 ボス】



クリア時の報酬 『回転攻撃』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ヘッジホッグパイ	1512	—	P.444
ウォーム	3300	氷	P.445

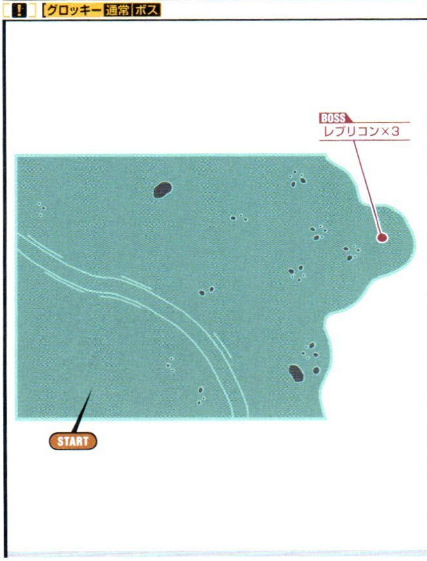


M 2-2-2 モデオヘイム

発生条件 モデオヘイムから帰還する(→P.145)

依頼文
モデオ地方に生息するモンスターとのバトルだ、
雪国だけあって種類は少ないが、
練習バトルの相手としては、なかなかいけると思う。

【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 毒の衝撃

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レプリコン	3480	—	P.446
怪奇虫	1120	—	P.447

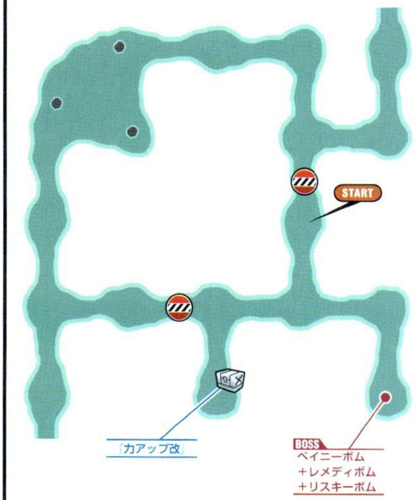


M 2-2-3 ニブルヘイム

発生条件 セフィロスと戦う(→P.163)

! ストップ 通常 ボス

依頼文
ニブルヘイム地方のモンスターとのバトルだ。
この地方は、かなりの種類のモンスターがいるが、
このミッションではボム系を中心としたモンスターと
バトルをすることになる。



クリア時の報酬 『APアップ改』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ボム	6608	氷	P.449
レメディボム	15530	氷	P.449
リスキーボム	15530	氷	P.449
ペイニーボム	15530	氷	P.449
ニードルキッス	2650	炎	P.451
デスクロー	9050	炎	P.452

ADVICE

安全に探索を進めたいなら、デスクローのストップ効果を持つ攻撃に備えて、エルメスのくつを装備しておこう。ボスのペイニーボムたちは攻撃を仕掛けてこないうえ、放っておけば勝手に自爆する。バトルになってもこちらからは攻撃をせず、△ボタンで防御しながら、敵が自爆するのを待つのがラクだ。

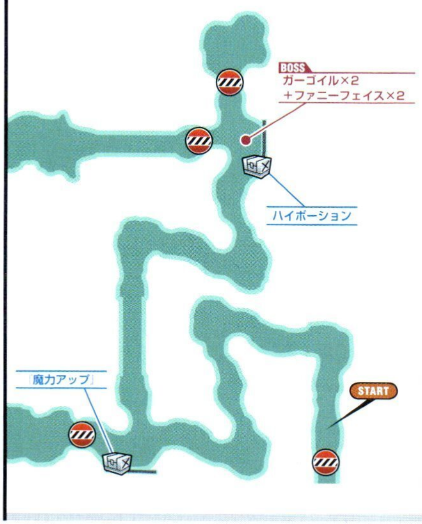
2 モンスター調査計画 ▶ 2-2 モンスター・レポート

M 2-2-4 ニブルヘイムII

発生条件 ゴンガガから出発する(→P.173)

! (なし)

依頼文
ニブルヘイム地方のモンスターとのバトルだ。
この地方は、かなりの種類のモンスターがいるが、
このミッションでは洞窟などに生息するモンスターを
中心にバトルをすることになる。



クリア時の報酬 『属性防御』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギン	10445	雷	P.441
ファニーフェイス	4668	—	P.453
ガーゴイル	6668	—	P.454

ADVICE

ファニーフェイスの『ファニーの息』には、カーズ効果がある。致命的なステータス変化ではないが、可能ならアクセサリなどで無効化するといいだろう。たとえ無効化できなくても、バトルが終わったあとに万能薬を使って解除すれば問題ない。

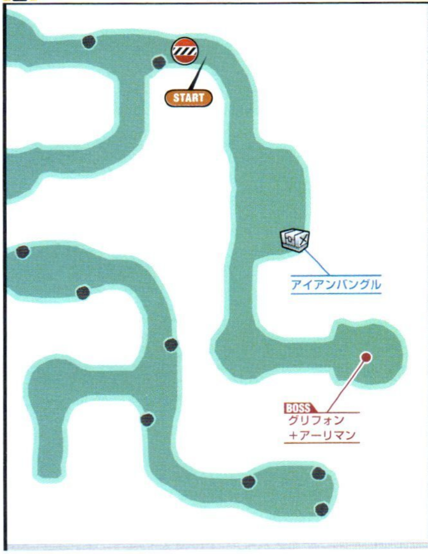
2 モンスター調査計画 ▶ 2-2 モンスター・レポート

M 2-2-5 ゴンガガ

発生条件 ゴンガガから出発する(→P.173)

! (なし)

依頼文
ゴンガガ地方のモンスターとのバトルだ。
この地方は僻地のためか、モンスターの種類は豊富だ。
中には、強敵と呼んでも不思議でないモンスターも
混じっているので、注意して戦ってほしい。



クリア時の報酬 『精神アップ改』

クリア後の変化 M 2-2-6 ワールドが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
グリフォン	17840	—	P.448
ネックハンター	2810	—	P.455



MISSION 2

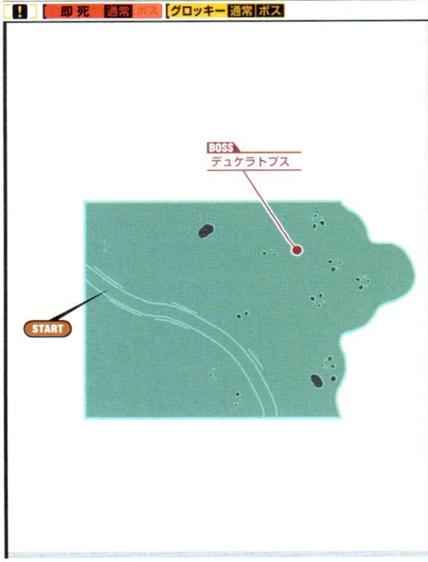
2 モンスター調査計画 ▶ 2-2 モンスター・レポート

M 2-2-6 ワールド

発生条件 M 2-2-5 ゴンガガをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
現時点で、神羅カンパニーが確認している
モンスターとのバトルだ。
いまだ会ったことのない新種のモンスターも混じって
いるようなので、充分に気をつけて戦ってほしい。



クリア時の報酬 『クエイク』

クリア後の変化 M 2-3-1 未確認モンスターが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マジックポット	999999	—	P.435
レッドキャップ	6128	—	P.444
デーモン	19182	—	P.455
デュケラトプス	25980	—	P.461

ADVICE

M 2-2-6 と M 2-3-1 には、即死やグロッキー効果を防ぐ装備で挑もう。これらのミッションに出現するデュケラトプスは、体力が高いうえ、つねにがまん状態と魔法無効状態になっている強敵。敵の背後からの『戦う』で確実にダメージを与えていくといい。ちなみに、M 2-2-6 にはマジックポットが出現する。まだマジックポットの…を入手していなければ、P.435を参考にマジックポットを満足させてみよう。

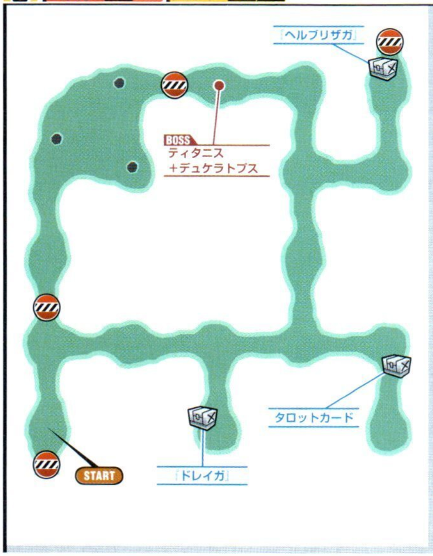
2 モンスター調査計画 ▶ 2-3 モンスター事件

M 2-3-1 未確認モンスター

発生条件：M 2-2-6 ワールドをクリアする

！ 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
未確認の『エピオルニス』系のモンスターに襲われたという情報が確認された。
ついては、目撃地点を中心としたエリアの探査を行い、そのエリアのモンスターを排除してほしい。



クリア時の報酬	ゴンガガ商会
クリア後の変化	M 2-3-2 モンスター排除指令が発生する ショップ「ゴンガガ商会」が利用可能になる

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドキャップ	6128	—	P.444
ティタニス	13892	—	P.447
デーモン	19182	—	P.455
デュケラトプス	25980	—	P.461

ADVICE

このミッションをクリアすると、報酬としてゴンガガ商会が手に入り、新たなショップが利用可能になる。ゴンガガ商会は、おもにHPや力といったパラメータを上げるアクセサリを取りそろえているのが特徴だ。

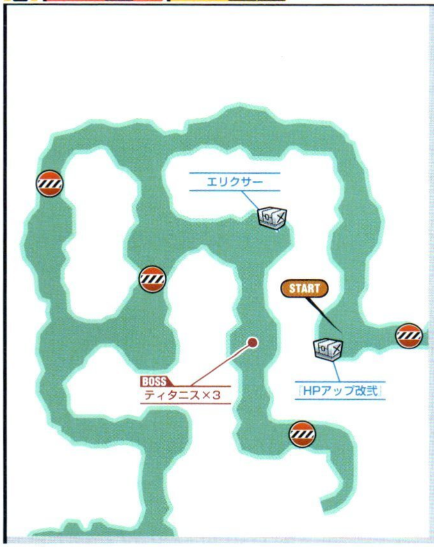
2 モンスター調査計画 ▶ 2-3 モンスター事件

M 2-3-2 モンスター排除指令

発生条件：M 2-3-1 未確認モンスターをクリアする

！ 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
前回確認された新種の『エピオルニス』系モンスター『ティタニス』が集団で行動中という情報が入った。
ただちに、現地に飛んで、そのエリアのモンスターを排除してほしい。



クリア時の報酬	山チョコボの腕輪
クリア後の変化	M 2-3-3 飛行モンスター事件が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ティタニス	13892	—	P.447
デーモン	19182	—	P.455
グリーングラス	5872	炎	P.459

ADVICE

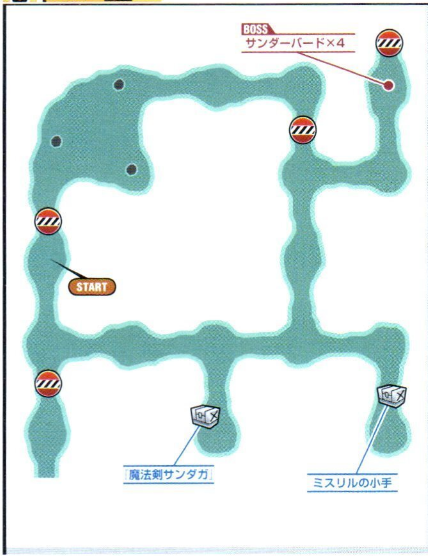
M 2-3-2 ～ M 2-3-4 に出現するグリーングラスの『ヒステリックボイス』は、APにダメージを与えてくるうえにグロッキー状態も発生させる。できるだけ■ボタンで回避するか、ハチマキなどのアクセサリを装備しておこう。幸い、出現する敵のなかでグリーングラスはHPが一番低いので、優先的に倒すといい。

M 2-3-3 飛行モンスター事件

発生条件 M 2-3-2 モンスター排除指令をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
飛行モンスターに襲われたという事件が頻発している。
これ自体は、たいした事件ではないが、同じエリアで、
モンスターに遭遇した軍が全滅している。
原因を究明するためにも、現地を調査して来てほしい。



クリア時の報酬 『スカイサイレス』

クリア後の変化 M 2-3-4 ムーバー亜種が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	—	P.458
グリーングラス	5872	炎	P.459

ADVICE

このミッションで出現することがあるRE・ムーバーは、『デルタアタック』や『フレア』といった強力な攻撃を使ってくる。いずれも△ボタンで確実に防御していきたい。ダメージを与えるときは、『鉄拳パンチ』などの体力や精神を無視する攻撃が効果的だ。

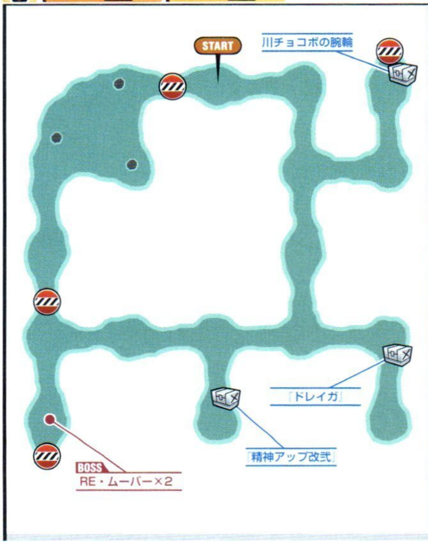
2 モンスター調査計画 ▶ 2-3 モンスター事件

M 2-3-4 ムーバー亜種

発生条件 M 2-3-3 飛行モンスター事件をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
前回確認された『ムーバー』系モンスターが出現した。
危険な存在であることが確認できたので、
現地に飛んで、排除してほしい。



クリア時の報酬 『爆裂剣』

クリア後の変化 M 2-3-5 封鎖された洞窟が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ラーバウォーム	7380	氷	P.445
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	—	P.458
グリーングラス	5872	炎	P.459



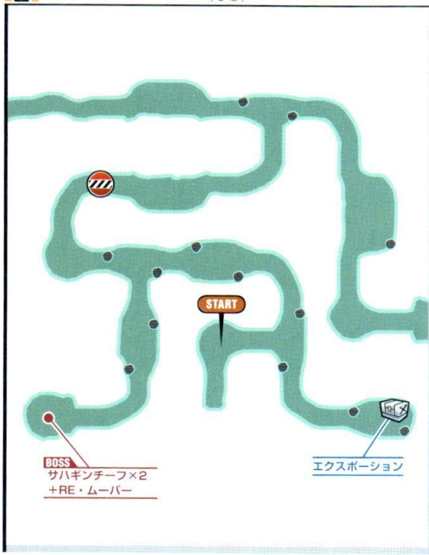
2 モンスター調査計画 ▶ 2-3 モンスター事件

M 2-3-5 封鎖された洞窟

発生条件 M 2-3-4 ムーバー亜種をクリアする

[!] （なし）

依頼文
洞窟内部を散策中の神羅部隊がモンスターに遭遇した。
部隊は、やむなく一時的に洞窟から退避させたが、
このまま放置するわけにもいかない。
安全確保のために、モンスターの抹殺を要請する。



クリア時の報酬 プラチナバングル

クリア後の変化 M 2-3-6 無人島作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	—	P.458



MISSION 2-3-5

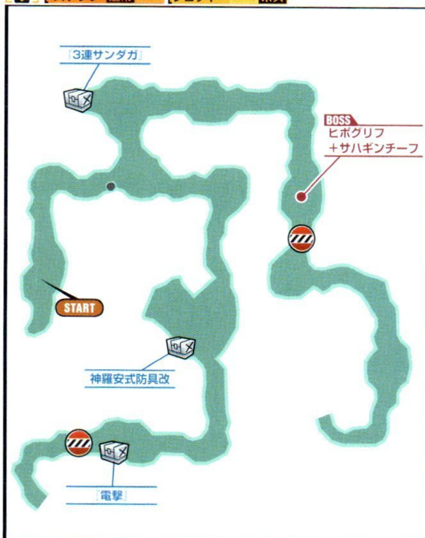
2 モンスター調査計画 ▶ 2-3 モンスター事件

M 2-3-6 無人島作戦

発生条件 M 2-3-5 封鎖された洞窟をクリアする

[!] 【ストップ 通常 ボス】【グロッキー ボス】

依頼文
無人島でモンスターが出現したという情報が、
たまたま島に立ち寄った社員からもたらされた。
現時点では、外部への進出は確認されていないが、
安全確保のために、モンスターの抹殺を要請する。



クリア時の報酬 カイザーナックル

クリア後の変化 M 2-4-1 孤島を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
ラーバウォーム	7380	氷	P.445
ヒポグリフ	95250	—	P.448
ガーネットモール	5735	—	P.456

ADVICE

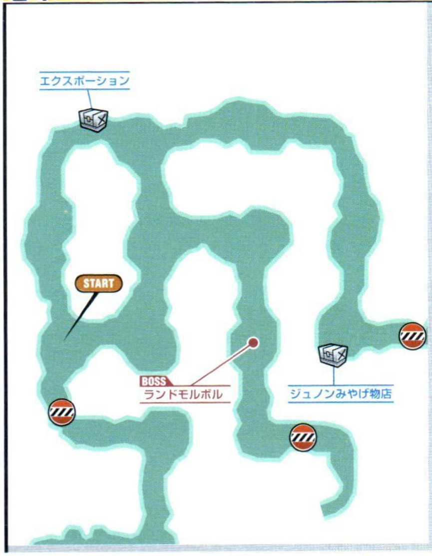
ボスのヒポグリフは、威力の大きな攻撃を使うだけでなく、受けるダメージを抑える『ウォール』などを駆使する難敵。攻撃を■ボタンで回避しつつ、背後にまわりこんでの『戦う』で、地道にダメージを与えていこう。『ウォール』を使われたときのために、『デスペル』を使用できるようにしておくと心強い。

M 2-4-1 孤島を調査せよ

発生条件 M 2-3-6 無人島作戦をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
世界には、いまだモンスターの聖域となっているエリアがいくつもあり、それを解消するのも重要である。
そのひとつに、すでに幾つもの神羅軍部隊が壊滅している孤島があるので、潜入し、謎をさぐり、原因の排除をしてほしい。



クリア時の報酬 ギザールの野菜×3

クリア後の変化 M 2-4-2 荒野を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
ヒポグリフ	95250	—	P.448
ガーネットモール	5735	—	P.456
ランドモルボル	264680	—	P.457

ADVICE

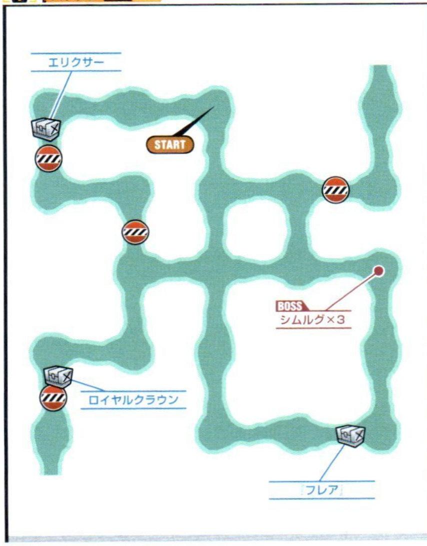
ボスのランドモルボルは、こちらに複数のステータス変化を発生させる『とても臭い息』を使ってくる。最低でもグロッキー状態と毒状態を防ぐ装備をしてバトルにのぞもう。なお、このミッションの宝箱からは、D.M.Wでチョコボなどの絵柄がそろいやすくなるマテリアを取りそろえた、ジュノンみやげ物店が手に入る。なかでも『モーグリパワー』は、マテリアを早く成長させる助けになるので、優先的に買っておくといい。

M 2-4-2 荒野を調査せよ

発生条件 M 2-4-1 孤島を調査せよをクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
我が神羅カンパニーの偵察メカが、謎の飛行物体の攻撃を受けて、消息を絶つという事件が発生した。
何分にも未探査エリアでのできごとのため、調査を依頼したい。
ただちに現地に飛んでくれ。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×3

クリア後の変化 M 2-4-3 未知の島を探査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Sマイン	17850	—	P.450
シムルグ	12850	—	P.452
シザーキチン	33850	—	P.452

ADVICE

M 2-4-2とM 2-4-3に出現するシムルグやシザーキチンは、『3連サンダガ』『100万ボルト』といった雷属性の攻撃を放ってくる。これらの攻撃のダメージを軽減する装備を忘れずに身につけておこう。ストップ効果を防ぐものも装備しておけば、シザーキチンが使う『ツインクロー』を受けたときに困ることはない。



2 モンスター調査計画 ▶ 2-4 未探査領域 調査計画

M 2-4-3 未知の島を探査せよ

発生条件 M 2-4-2 荒野を調査せよをクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常

依頼文
神羅軍の偵察隊が、未探査領域でモンスターに襲われ、全滅するという事件が発生した。
偵察隊は、状況報告も行えないまま全滅しているので、かなり強力なモンスターが生息している可能性が高い。
さっそく、現地を調査してほしい。



クリア時の報酬 フェニックスの尾×2

クリア後の変化 M 2-4-4 採掘施設を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デトネイター	20340	—	P.450
Sマイン	17850	—	P.450
シムルグ	12850	—	P.452
シザーキチン	33850	—	P.452
マンドレイク	9975	炎	P.460



MISSION 2-4-3

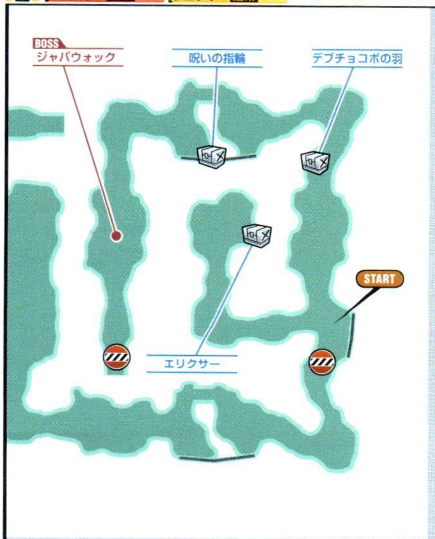
2 モンスター調査計画 ▶ 2-4 未探査領域 調査計画

M 2-4-4 採掘施設を調査せよ

発生条件 M 2-4-3 未知の島を探査せよをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常

依頼文
廃鉱となった魔晄採掘施設に巨大モンスターが生息しているという情報が入った。
ただちに現地に赴いて調査を行い、危険なモンスターであれば、それを排除してほしい。



クリア時の報酬 『エナジー』

クリア後の変化 M 2-4-5 落盤事件を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デトネイター	20340	—	P.450
シムルグ	12850	—	P.452
マンドレイク	9975	炎	P.460
ジャバウォック	287580	—	P.463

ADVICE

『ぶちかまし』などの強力な物理攻撃を使うジャバウォックがボスとして出現する。バリア状態になることでダメージを抑えつつ、敵の背後から攻撃するのが有効だが、ザックスが背後にいるときに敵が使ってくる『左右シッポ』はダメージが大きい。敵から離れるように、■ボタンで回避するといいだろう。

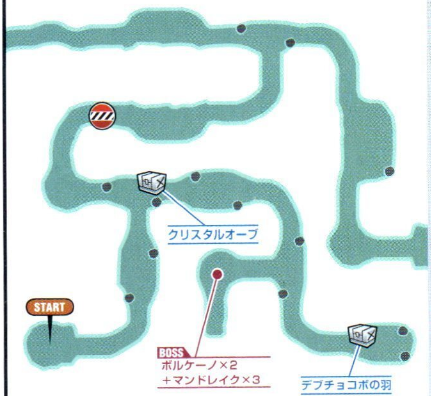
2 モンスター調査計画 ▶ 2-4 未探査領域 調査計画

M 2-4-5 落盤事件を調査せよ

依頼文
洞窟内部で、謎の落盤事件が発生した。
未知のモンスターの仕業である可能性が高いので、
現地を調査しつつ、落盤の原因を突き止めてほしい。
もちろん、原因がモンスターの場合は排除も頼む。

発生条件 M 2-4-4 採掘施設を調査せよをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス



クリア時の報酬 ミスリルマイン商事

クリア後の変化
M 2-4-6 先を阻むものを調査せよが発生する
ショップ「ミスリルマイン商事」が利用可能になる

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
Sマイン	17850	—	P.450
ボルケーノ	27850	—	P.450
マンドレイク	9975	炎	P.460

ADVICE
報酬を手に入れると利用できるようになるミスリルマイン商事は、ザックスに有利なステータス変化をもたらすアクセサリがそろったショップ。なかでも、つねにバリア状態とマバリア状態になれる守りの指輪は、すぐに買ってもソンはない。

2 モンスター調査計画 ▶ 2-4 未探査領域 調査計画

M 2-4-6 先を阻むものを調査せよ

依頼文
前回のミッションで発見した、ボム系モンスター
『ボルケーノ』が別の洞窟でも発見された。
そこで、調査隊が調査に向かったのだが、新種の
モンスターに阻まれてしまった。
ただちに、現地に向かってほしい。

発生条件 M 2-4-5 落盤事件を調査せよをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス



クリア時の報酬 『エナジー』

クリア後の変化 M 2-5-1 洞窟を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
ボルケーノ	27850	—	P.450
マンドレイク	9975	炎	P.460
グランドホーン	65040	—	P.461

ADVICE
ボスのグランドホーンは、つねに物理無効や魔法無効状態などになっているため、『ゴブリンパンチ』『すてみパンチ』『銭投げ』『暗黒』といった、かぎられた手段でしかダメージを与えられない。手に入れやすさを考えると『暗黒』で攻撃するのがオススメだが、使用するときは残りHPに気をつけること。

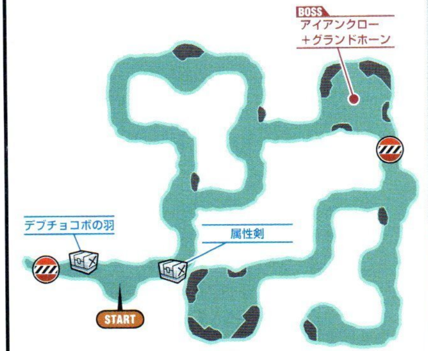
2 モンスター調査計画 ▶ 2-5 さらなる未知を探して

M 2-5-1 洞窟を調査せよ

発生条件 M 2-4-6 先を阻むものを調査せよをクリアする

! ストップ ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟内に住み着いてるモンスターの調査を依頼する。
君が達成したミッションの報告を元に、モンスターを
追跡中、新種のモンスターの痕跡が発見された。
即急に現地に向かい、その正体を明らかにしてほしい。



クリア時の報酬 『回転攻撃』(MASTER、力＋40)

クリア後の変化 M 2-5-2 新種を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
アイアンクロー	69780	―	P.453
グランドホーン	65040	―	P.461

ADVICE

報酬として手に入る『回転攻撃』は力のパラメータ修正値が高く、身につければザックスの物理攻撃のダメージを一気に増やせる。しかし、高いパラメータ修正値をより活かすならば、マテリア合成に利用したいところだ。なお、M 2-5-1 ～ M 2-5-3 に参加するときは、こちらを長時間ストップ状態にしてくるアイアンクローに備えて、エルメスのくつなどを装備しておくといい。

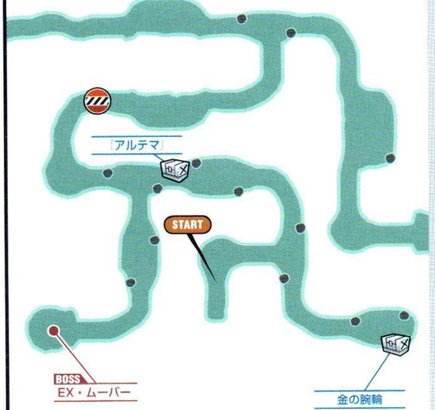
2 モンスター調査計画 ▶ 2-5 さらなる未知を探して

M 2-5-2 新種を調査せよ

発生条件 M 2-5-1 洞窟を調査せよをクリアする

! ストップ 通常

依頼文
新種の『ムーバー』を発見したという情報が入った。
知ってのとおり、『ムーバー』系のモンスターは、
強力な魔法攻撃をしてくるので、軍では歯が立たず、
ソルジャーでなければ対抗できない。
ただちに現地に向かい、ムーバーと接触してほしい。



クリア時の報酬 『ヘルサンダガ』(MASTER、魔力＋35)

クリア後の変化 M 2-5-3 更なる新種を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
アイアンクロー	69780	―	P.453
EX・ムーバー	34860	―	P.458

ADVICE

M 2-5-2 ～ M 2-5-4 に登場するEX・ムーバーは、強力な攻撃魔法の『アルテマ』を使ってくる。この魔法はこちらが敵に攻撃を加えても中断させられないため、△ボタンで防御してダメージを軽減すること。ちなみに、EX・ムーバーは倒したときに得られるSPが8000と多いうえ、10540ものSPに変換できるマテリア『フレア』を盗める。SPを手軽にかせぎたいときに活用しよう。

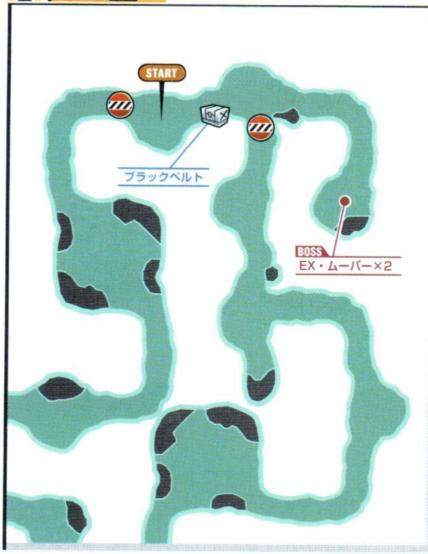
2 モンスター調査計画 ▶ 2-5 さらなる未知を探して

M 2-5-3 更なる新種を調査せよ

発生条件 M 2-5-2 新種を調査せよをクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
洞窟内で、新種のモンスターを発見という
報告があったが、前回のミッションで発見された
『EX・ムーバー』が生息しているために、
潜入できない。
さっそく、『EX・ムーバー』を排除してくれ。



クリア時の報酬 ウィザードブレス

クリア後の変化 M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アイアンクロー	69780	—	P.453
トリックトリート	92850	—	P.454
EX・ムーバー	34860	—	P.458



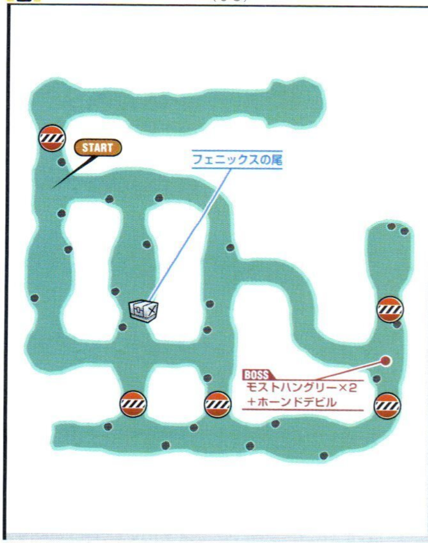
2 モンスター調査計画 ▶ 2-5 さらなる未知を探して

M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ

発生条件 M 2-5-3 更なる新種を調査せよをクリアする

! (なし)

依頼文
人跡未踏の洞窟が発見された。
現時点では、生息しているモンスターがいるのか
さえ判明していない。
そこでソルジャーである君に洞窟の調査を依頼する。
洞窟内部を探索し、モンスター情報を集めてくれ。



クリア時の報酬 『SPターボ攻撃』

クリア後の変化 M 2-5-5 深き洞窟を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マジックポット	999999	—	P.435
トリックトリート	92850	—	P.454
ホーンドデビル	72800	—	P.455
モストハングリー	137800	—	P.459

ADVICE

モストハングリーをはじめ、手ごわい敵が数多く出現する。壁に沿って移動し、バトルを避けながら探索しよう。バトルになってしまった場合は『ふきとばし』で対処するのが比較的ラクだが、ダメージを覚悟で逃げるのも手だ。ちなみに、M 2-5-4～M 2-5-6に出現するマジックポットを満足させると、まれにマーシャルネイが手に入る。この方法でしか入手できないアクセサリなので、P.435を参考に挑戦してみるのもいい。

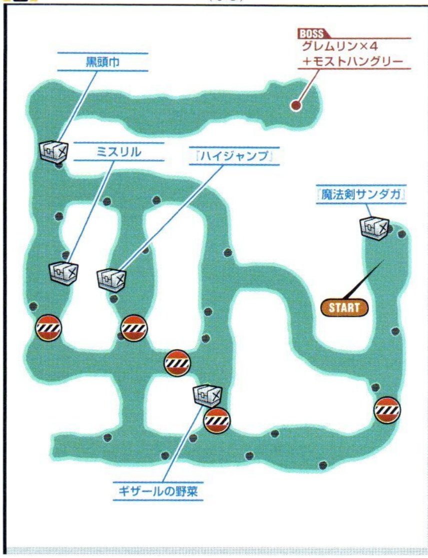
2 モンスター調査計画 ▶ 2-5 さらなる未知を探して

M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ

発生条件 M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよをクリアする

! (なし)

依頼文
前回のミッションで探査した洞窟の近くに、
似たような洞窟が見つかった。
何らかのモンスターが生息していると思われるので、
現地に向かい、モンスター情報を集めてほしい。



クリア時の報酬 妖精の指輪

クリア後の変化 M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マジックポット	999999	—	P.435
グレムリン	58770	—	P.444
トリックトリート	92850	—	P.454
モストハングリー	137800	—	P.459



MISSION 2-5-5

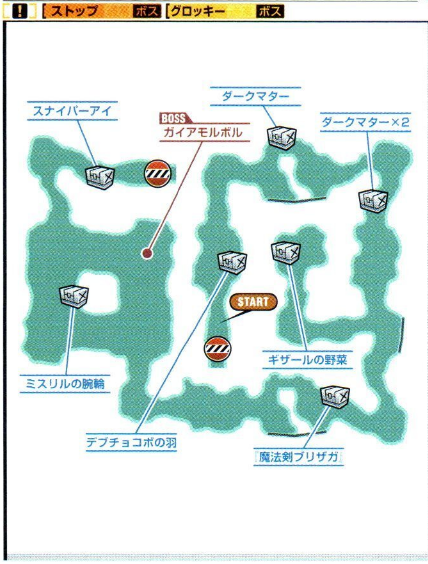
2 モンスター調査計画 ▶ 2-5 さらなる未知を探して

M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ

発生条件 M 2-5-5 深き洞窟を調査せよをクリアする

! 【ストップ ボス】【グロッキー ボス】

依頼文
現地の住人に大いなる悪魔と呼ばれている、
正体不明のモンスターが存在している。
その正体に関しては、極めて強大という、
不明確な情報しかなく、すべては謎に包まれている。
そこで、現地に赴き、その正体を明らかにしてほしい。



クリア時の報酬 金のかみかざり

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マジックポット	999999	—	P.435
グレムリン	58770	—	P.444
デストロイヤ	52500	—	P.451
ガイアモルボル	1285650	—	P.457
モストハングリー	137800	—	P.459

ADVICE

ガイアモルボルの『すごく臭い息』と『消化液』への対策として、アダマンバングルと最大HPを大幅に上げるものに加え、最低でもストップとグロッキー状態を防げる装備を身につけておこう。また、この敵からは、不利な複数のステータス変化を防ぐリボンが盗めるので、ぜひ手に入れておきたい。

ミッション 3

ジェネシス軍を倒せ!

神羅に攻勢をかけるジェネシス軍を壊滅させるべく、各地の部隊や拠点を攻撃する。強力な物理攻撃を使うジェネシス・コピーが多数登場するため、ほかのカテゴリーにくらべて難易度は高めだ。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
3-1 侵攻！ ジェネシス軍	M 3-1-1 海岸の敵を討て！	3	32	ブロンズバングル	P.227
	M 3-1-2 大型兵器を破壊しろ！	3 4 5 6 7 8 9 10	40	アイアンバングル	P.227
	M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！	4	48	『APアップ』	P.228
	M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦	4 5 6 7 8 9 10	56	『体力アップ』	P.228
	M 3-1-5 デスマシーン隊を叩け！	4 5 6 7 8 9 10	64	ミスリルの小手	P.229
	M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦	5	68	ミスティール	P.229
3-2 ジェネシス軍大攻勢！	M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ！	6	84	雷の腕輪	P.230
	M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！	7	88	『MPアップ改弐』	P.230
	M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ！	7 8 9 10	92	『魔法剣ファイア』	P.231
	M 3-2-4 攻撃計画を阻止せよ！	7 8 9 10	96	『魔法剣サンダラ』	P.231
	M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ！	9	112	魔よけのおふだ	P.232
	M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！	10	132	クリスタルの小手	P.232
3-3 激闘！ ジェネシス軍団	M 3-3-1 緊急事態!!	10	132	銀の腕輪	P.233
	M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！	10	156	『魔法剣ファイガ』	P.233
	M 3-3-3 奇襲！ ミッドガル	10	176	『アスピガ』	P.234
	M 3-3-4 拠点破壊作戦	10	196	『ドレイン剣』	P.234
	M 3-3-5 決戦！ ミッドガル	10	216	『回転攻撃・改』	P.235
	M 3-3-6 魔晄施設奪還	10	236	『ふきとばし』	P.235
3-4 進化するジェネシス軍	M 3-4-1 マテリア奪還作戦	10	260	『電撃』	P.236
	M 3-4-2 強化コピーの脅威	10	284	『死のジャンプ』	P.236
	M 3-4-3 強化コピー軍団	10	308	ミスリル×3	P.237
	M 3-4-4 ミッドガル 再び	10	332	『フレア』	P.237
	M 3-4-5 コピー工場を破壊せよ！	10	356	アダマンタイト×3	P.238
	M 3-4-6 最強コピー登場！	10	364	『SPターボ魔法』	P.238
3-5 最強コピー軍団を倒せ！	M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ！	10	372	英雄の薬×3	P.239
	M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ！	10	380	英雄の薬×2	P.239
	M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ！	10	384	『ウォール』(MASTER、魔力+60)	P.240
	M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ！	10	388	『アルテマ』	P.240
	M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ！	10	392	デブチョコボの羽×3	P.241
	M 3-5-6 ジェネシス軍団の最後	10	396	『SPターボ攻撃』	P.241



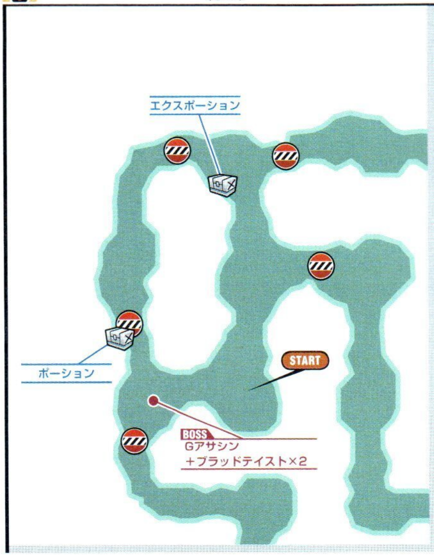
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-1 侵攻！ ジェネシス軍

M 3-1-1 海岸の敵を討て！

発生条件 バノーラ村から帰還する(→P.121)

! (なし)

依頼文
海岸の偵察部隊からジェネシス軍を目撃したという
報告があった。
おそらく、彼らはそこを拠点に活動している。
ただちに海岸に向かい、ジェネシス軍を撃破せよ！



クリア時の報酬 ブロンズバングル

クリア後の変化 M 3-1-2 大型兵器を破壊しろ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアサシン	720	—	P.416
ガードハウンド	491	—	P.435
ブラッドテイスト	914	—	P.436

ADVICE

こちらを毒状態にする攻撃を使うブラッドテイストに備えて、星のペンダントなどを装備しておこう。スタート地点のすぐ目の前にはボスがいるが、いったん無視してふたつの宝箱を開けに行くといい。

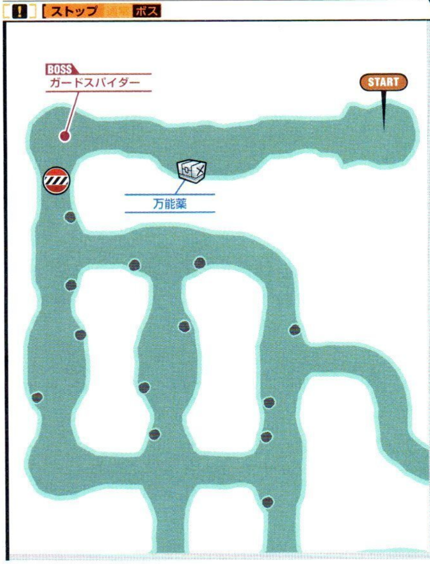
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-1 侵攻！ ジェネシス軍

M 3-1-2 大型兵器を破壊しろ！

発生条件 M 3-1-1 海岸の敵を討て！をクリアする

! 【ストップ ボス】

依頼文
洞窟で大型兵器を中心としたジェネシス軍を
発見したという報告が入った。
ジェネシス軍の中核となる大型兵器を破壊し、
その侵攻を阻止せよ！



クリア時の報酬 アイアンバングル

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアサシン	720	—	P.416
ヘリガンナー	1850	雷	P.426
ガードスパイダー	7225	雷	P.465

ADVICE

ボスのガードスパイダーをはじめ、雷属性が弱点の敵が多く出現する。とくに、ヘリガンナーは物理攻撃が効きにくいので、『サンダー』などのマテリアを装備して、効率よくダメージを与えていこう。

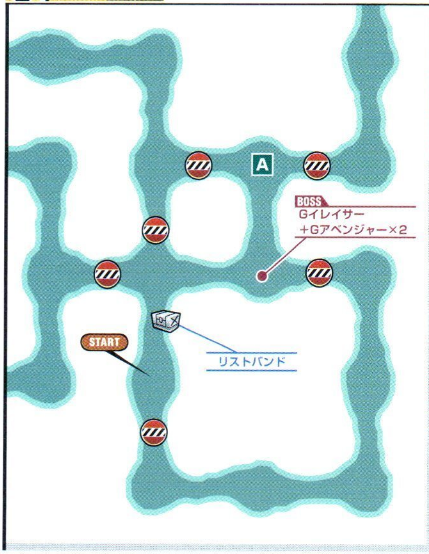
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-1 侵攻！ ジェネシス軍

M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！

発生条件 伍番街プレート内部から転落する(→P.129)

依頼文
荒野に向かった偵察部隊から、
ジェネシス軍を発見したという報告が入った。
中核となるジェネシス・コピー軍団を撃破して、
敵の侵攻を阻止せよ！

! 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 『APアップ』

クリア後の変化 M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアベンジャー	1230	—	P.417
Gイレイサー	8400	—	P.420
レッドソーサーI	570	—	P.424
スイーパー	3400	—	P.430
サボテンダー	99	—	P.433

ADVICE

Aの場所にいるサボテンダーを倒すと、M 10-1-1 どこ? サボテンダー(→P.342)が発生する。できれば倒してからミッションをクリアしよう。Aの場所の手前にはボスがいるが、周囲の壁に密着して移動すれば、バトルを避けてサボテンダーのもとへ行くことができる。

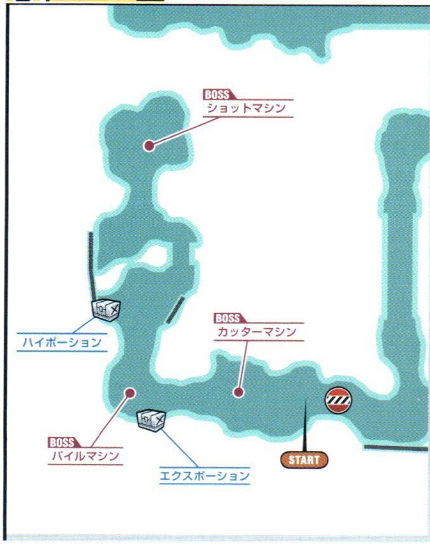
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-1 侵攻！ ジェネシス軍

M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦

発生条件 M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！をクリアする

依頼文
ジェネシス軍の補給基地を発見した！
ここを叩けばジェネシス軍の勢いを止められるだろう。
主力である、3種類の『デスマシーン』系の兵器を
破壊して、基地の機能を停止させろ！

! 【グロッキー ボス】

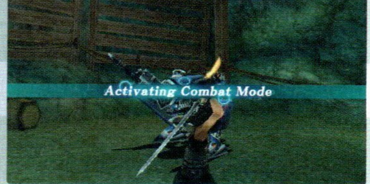


クリア時の報酬 『体力アップ』

クリア後の変化 M 3-1-5 デスマシーン隊を叩け！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーI	570	—	P.424
スイーパー	3400	—	P.430
パイルマシン	10230	—	P.431
カッターマシン	9800	—	P.431
ショットマシン	8780	—	P.432



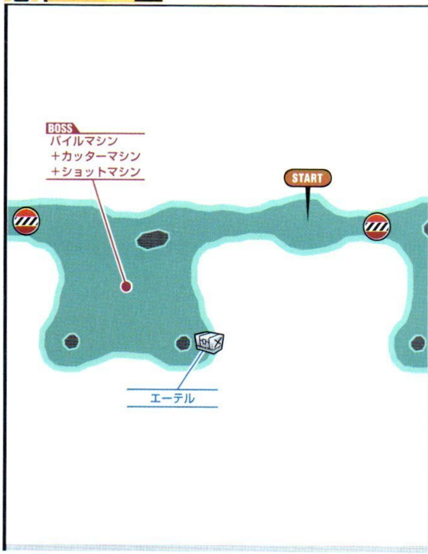
MISSION 3-1-4

M 3-1-5 デスマシーン隊を叩け！

発生条件 M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦をクリアする

! グロッキー ボス

依頼文
ジェネシス軍の再編制が行われている。
使用している兵器に変化はないが、『デスマシーン』
部隊を中心とした編制は、あなどりがたい。
活動を再開する前にジェネシス軍を攻撃せよ！



クリア時の報酬 ミスリルの小手

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーⅠ	570	—	P.424
スイーパー	3400	—	P.430
パイルマシン	10230	—	P.431
カッターマシン	9800	—	P.431
ショットマシン	8780	—	P.432

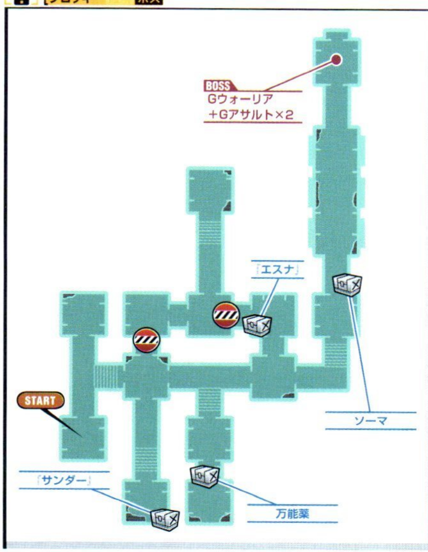


M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦

発生条件 バハムート・烈を倒す（→P.137）

! グロッキー ボス

依頼文
ジェネシス軍が、ミッドガル市内で発見された。
発見された地区は民間人を避難させ、封鎖している。
ジェネシス軍が他の地区に侵入する前に、
これを迎撃、殲滅せよ。



クリア時の報酬 ミスティール

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアサルト	2040	—	P.417
Gウォーリア	8290	—	P.421
ビーソーサーⅠ	1020	—	P.425
モススラッシャー	3500	—	P.427



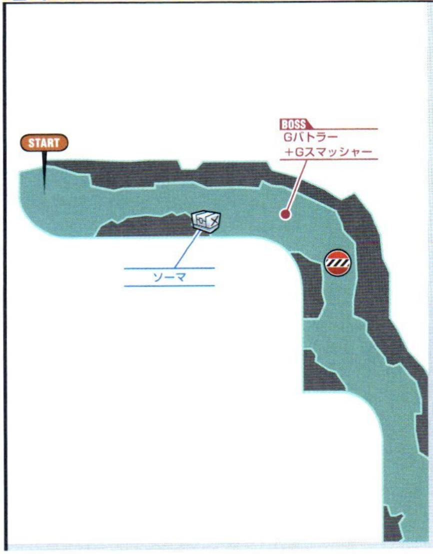
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-2 ジェネシス軍大攻勢！

M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ！

発生条件 モデオヘイムから帰還する(→P.145)

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
神羅ビルを襲ったジェネシス・コピーの一団が、
再起を期して、スラム街に逃げ込んだという
情報を入手した。
ただちにスラム街に向かい、
ジェネシス軍の残存部隊を抹殺せよ。



クリア時の報酬 雷の腕輪

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアタッカー	1680	—	P.418
Gスマッシャー	8800	—	P.420
Gバトラー	8300	—	P.421



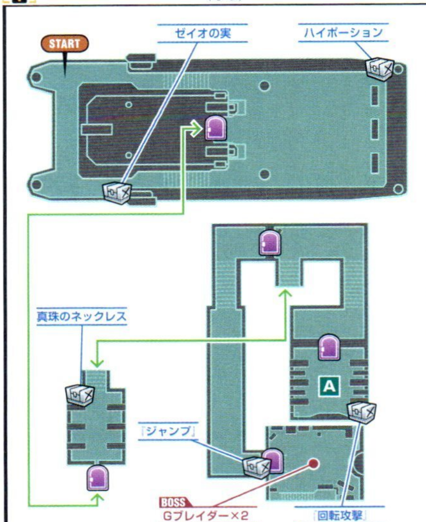
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-2 ジェネシス軍大攻勢！

M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！

発生条件 ジュノンから帰還する(→P.151)

! (なし)

依頼文
研究用に拘束したジェネシス・コピーを、輸送船で
ミッドガルへ運搬中に脱走事件が発生した。
ただちにジェネシス軍に占拠された輸送船に突入し、
ジェネシス・コピーを殲滅し、輸送船を奪回せよ。



クリア時の報酬 『MPアップ改弐』

クリア後の変化
M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ！が発生する
M 10-3-1 バカンスのはじまりが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gダイバー	3440	—	P.419
Gブレイダー	9780	—	P.420
メタルソーサーI	1680	—	P.426

ADVICE

輸送船の甲板上と船内という、ふたつの場所が舞台。基本的に、壁に沿って移動すれば敵に出会うことなく探索できる。ただし、Aの部屋にはじめて入ったときはかならず敵が出現するので、注意が必要だ。

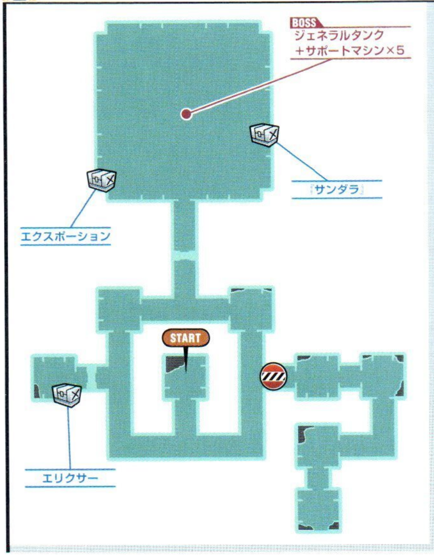
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-2 ジェネシス軍大攻勢！

M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ！

発生条件 M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！をクリアする

! (なし)

依頼文
輸送船で脱走したジェネシス・コピーが向かおうとした地点が判明した。
そこにジェネシス軍の拠点があるのは間違いない。
ただちにジェネシス軍の拠点を攻撃せよ!!



クリア時の報酬 『魔法剣ファイア』

クリア後の変化 M 3-2-4 攻撃計画を阻止せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gトルーパー	2030	—	P.419
Gブレイダー	9780	—	P.420
ジェネラルタンク	26860	—	P.471
サポートマシン	1470	—	P.472

ADVICE
ボスのジェネラルタンクは、サポートマシンがすべて倒されると『射出！』で新たなサポートマシンを呼び出す。ジェネラルタンクさえ倒してしまえばミッションはクリアできるので、集中的に攻撃しよう。

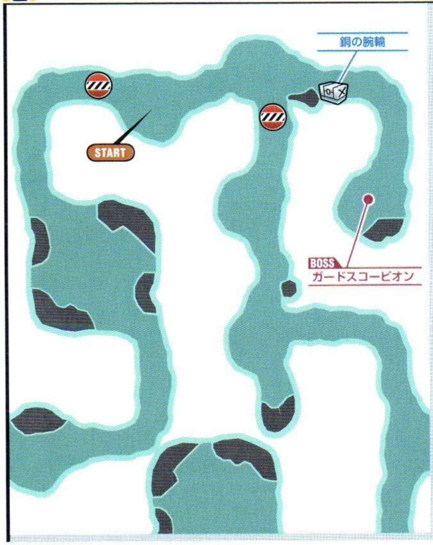
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-2 ジェネシス軍大攻勢！

M 3-2-4 攻撃計画を阻止せよ！

発生条件 M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ！をクリアする

! (なし)

依頼文
地下洞窟に出現したジェネシス軍が、神羅施設への攻撃を準備しているという情報が入った。
ジェネシス軍の攻撃を阻止するために、攻撃部隊の主力である『ガードスコーピオン』を破壊せよ。



クリア時の報酬 『魔法剣サンダラ』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
メタルソーサーⅠ	1680	—	P.426
クレイジーソウ	5340	—	P.427
ガードスコーピオン	49180	—	P.466



MISSION 3-2-4

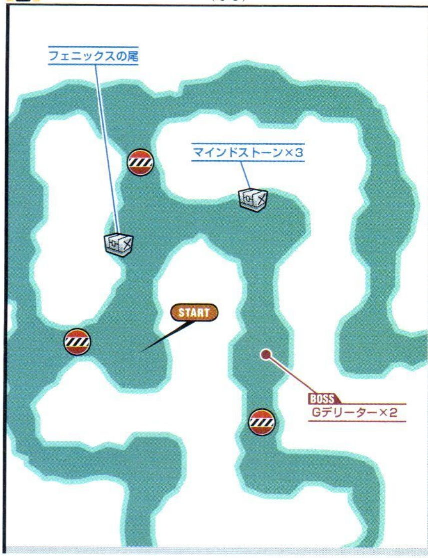
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-2 ジェネシス軍大攻勢！

M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ！

発生条件 セフィロスと戦う(→P.163)

! (なし)

依頼文
海沿いの岩場でジェネシス・コピーの姿が目撃された。
人家のないエリアではあるが、ジェネシス軍の拠点を
作らせるわけにはいかない。
ただちに、現地に向かい、ジェネシス軍を排除せよ。



クリア時の報酬 魔よけのおふだ

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gレギオン	3040	—	P.419
Gデリーター	16610	—	P.422



MISSION 3-2-5

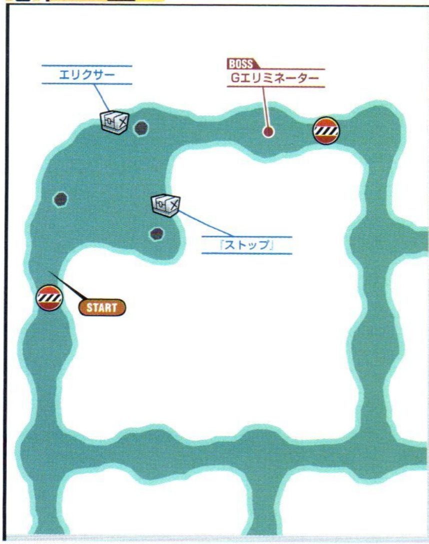
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-2 ジェネシス軍大攻勢！

M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！

発生条件 ゴンガガから出発する(→P.173)

! グロッキー 通常

依頼文
ついにミッドガル近郊の荒野にまで、
ジェネシス軍の勢力範囲は広がりつつある。
これ以上の勢力拡大を食い止めるため、
荒野に潜む敵の指揮官を倒せ！



クリア時の報酬 クリスタルの小手

クリア後の変化 M 3-3-1 緊急事態!!が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスレイヤー	27590	—	P.420
Gプレデター	12460	—	P.422
スカイガンナー	8190	雷	P.426
Gエリミネーター	65300	—	P.476

ADVICE

スカイガンナーには『戦う』ではダメージを与えにくいので、『サンダガ』などを使っていくのが無難。Gスレイヤーに『ウォール』を使われたときのために、『デスペル』のマテリアを用意するのもいい。



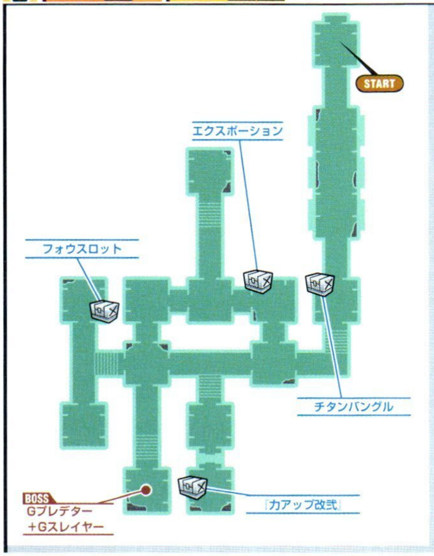
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-3 激闘！ ジェネシス軍団

M 3-3-1 緊急事態!!

発生条件 M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！をクリアする

[!] [ストップ 通常 ボス] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
緊急事態!!
神羅ビル地下にジェネシス軍が奇襲をかけてきた。
パニックを防ぐため、業務は通常どおり継続している。
よって、上層部には絶対に侵入させてはならない！
ただちに現場へ急行し、秘密裏に敵を排除せよ。



クリア時の報酬 銀の腕輪

クリア後の変化 M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gヴァリアント	6845	—	P.417
Gスレイヤー	27590	—	P.420
Gプレデター	12460	—	P.422
バウンドハンター	6689	—	P.436

ADVICE

このミッションなどに出現するバウンドハンターは、ステータス変化を発生させる攻撃を多数使ってくるいやらしい敵。沈黙、ストップ、グロッキー効果を防ぐアクセサリやマテリアを装備して対処しよう。

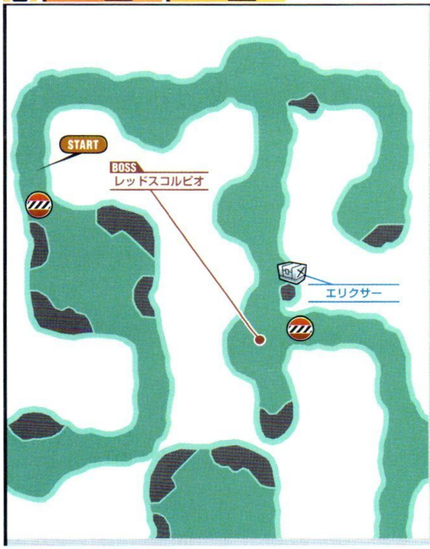
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-3 激闘！ ジェネシス軍団

M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！

発生条件 M 3-3-1 緊急事態!!をクリアする

[!] [ストップ 通常 ボス] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
ジェネシス軍の勢いは止まらない。
ミッドガルのすぐ近くの洞窟内に基地を設営し、
ミッドガルへの侵攻を準備している。
その野望を挫くべく、洞窟内に潜入し、
ジェネシス軍の兵器を破壊せよ。



クリア時の報酬 『魔法剣ファイガ』

クリア後の変化 M 3-3-3 奇襲！ ミッドガルが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gヴァリアント	6845	—	P.417
クレイジーダガー	17432	—	P.427
バウンドハンター	6689	—	P.436
レッドスコルピオ	96080	—	P.466



MISSION ミッション

INDEX

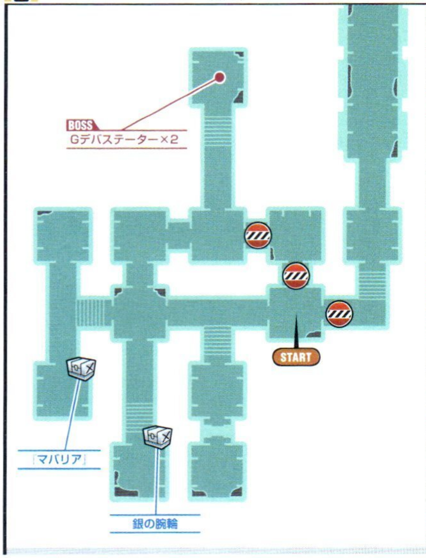
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-3 激闘！ ジェネシス軍団

M 3-3-3 奇襲！ ミッドガル

発生条件 M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！をクリアする

! （なし）

依頼文
ジェネシス・コピーの部隊が襲ってきた。
どうやら、先ほど破壊した基地は、
我々の注意を引くための囮だったらしい。
ただちに現地へ赴き、ジェネシス・コピーを叩け！



クリア時の報酬 『アスピガ』

クリア後の変化 M 3-3-4 拠点破壊作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gヴェレテス	6771	—	P.419
Gデバステーター	88287	—	P.422
ビーソーサーⅢ	1830	—	P.425

ADVICE
ビーソーサーⅢは、バリア状態とマバリア状態とを同時に発生させる『ウォール』を使う。幸い、ビーソーサーⅢ自身のHPはかなり低いので、『ウォール』を使われる前にすばやく倒してしまいたい。

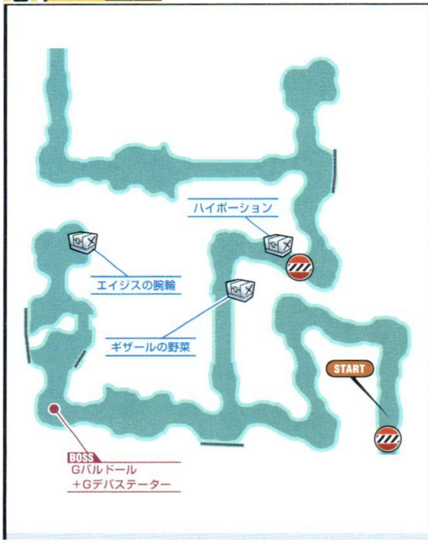
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-3 激闘！ ジェネシス軍団

M 3-3-4 拠点破壊作戦

発生条件 M 3-3-3 奇襲！ ミッドガルをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍の新たな目撃情報が入った。
彼らの侵攻を止めるには、一ヶ所ずつ、
確実に叩いていくしかない。
ジェネシス軍の存在が確認された洞窟へ向かい、
ジェネシス軍を撃破せよ。



クリア時の報酬 『ドレイン剣』

クリア後の変化 M 3-3-5 決戦！ ミッドガルが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gヴェレテス	6771	—	P.419
Gバルドール	72380	—	P.420
Gデバステーター	88287	—	P.422
スカイアーマー	16844	雷	P.427



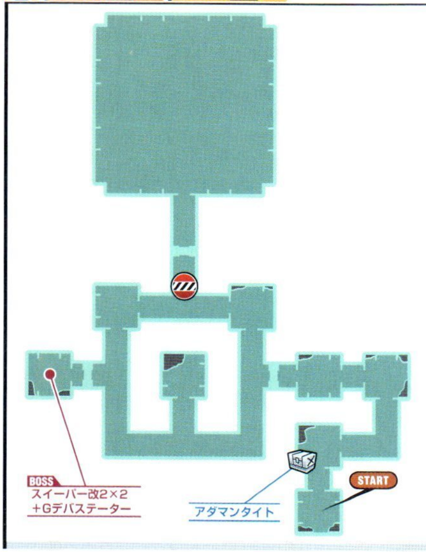
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-3 激闘！ジェネシス軍団

M 3-3-5 決戦！ ミッドガル

発生条件 M 3-3-4 拠点破壊作戦をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍の主力がミッドガルを攻撃する気配を
見せていたのは牽制で、一方で特殊部隊をミッドガル
内部に侵入させていた。
市内に潜入したジェネシス軍を見つけ次第、殲滅せよ。



クリア時の報酬 『回転攻撃・改』

クリア後の変化 M 3-3-6 魔晄施設奪還が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
Gバルドール	72380	—	P.420
Gデバステーター	88287	—	P.422
スカイアーマー	16844	雷	P.427
スイーパー改2	24580	—	P.430

ADVICE
M 3-3-5～M 3-4-1に出現するGスパルタンの銃撃を受けると、ストップ状態になってしまう。非常に長い時間に渡って動きを止められてしまうので、エルメスのくつなどを装備しておくといい。

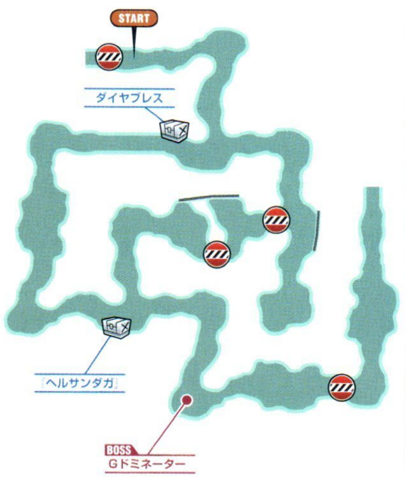
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-3 激闘！ジェネシス軍団

M 3-3-6 魔晄施設奪還

発生条件 M 3-3-5 決戦！ ミッドガルをクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
魔晄採掘施設のひとつが、ジェネシス軍に占拠された。
ジェネシス軍が魔晄エネルギーを手に入れた場合、
勢力の拡大は明らかである。
したがって、なんとしても施設を奪還する必要がある。
ただちに、ジェネシス軍を排除せよ。



クリア時の報酬 『ふきとばし』

クリア後の変化 M 3-4-1 マテリア奪還作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
Gバルドール	72380	—	P.420
スイーパー改2	24580	—	P.430
ベルゼキュー	9180	—	P.436
Gドミネーター	125200	—	P.476

ADVICE
即死効果のある攻撃や、MPにダメージを与える攻撃を使うベルゼキューがやっかい。セーフティビットなどで即死効果を防ぐのはもちろん、探索時は壁ぎわを移動して、できるだけバトルを避けたいところだ。

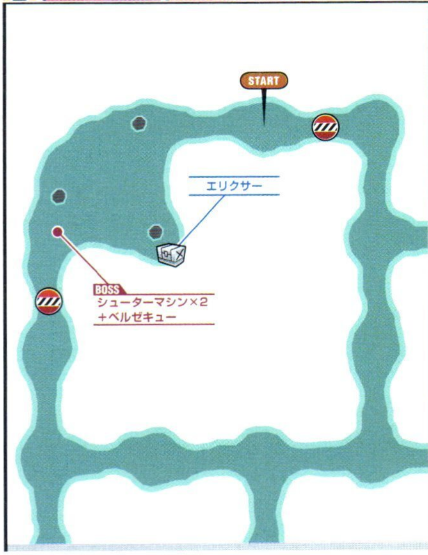
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-4 進化するジェネシス軍

M 3-4-1 マテリア奪還作戦

発生条件 M 3-3-6 魔晄施設奪還をクリアする

! 【即死 通常 ボス】【ストップ 通常 ボス】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
ジェネシス軍の所持する兵器の中には、
神羅から奪ったマテリアを搭載することで、
パワーアップを図っているものもあるという。
密かにジェネシス軍の基地に潜入し、
兵器を破壊してマテリアを奪還せよ。



クリア時の報酬 『電撃』

クリア後の変化 M 3-4-2 強化コピーの脅威が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	―	P.419
シューターマシン	33205	―	P.432
ベルゼキュー	9180	―	P.436



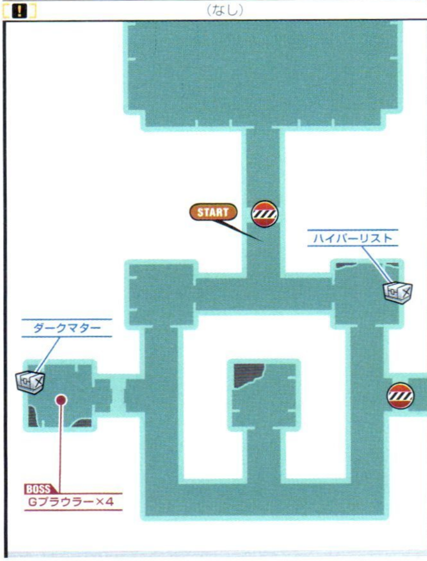
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-4 進化するジェネシス軍

M 3-4-2 強化コピーの脅威

発生条件 M 3-4-1 マテリア奪還作戦をクリアする

! （なし）

依頼文
強化されたジェネシス・コピーが確認された。
やはり、ジェネシス軍は、ジェネシス・コピーの
強化策を着実に進めているようだ。
しかし、我々は負けるわけにはいかない。
早急にジェネシス軍部隊を殲滅せよ。



クリア時の報酬 『死のジャンプ』

クリア後の変化 M 3-4-3 強化コピー軍団が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gブラウラー	7675	―	P.417
メタルソーサーⅢ	4786	―	P.426
シューターマシン	33205	―	P.432

ADVICE

このミッションなどに登場するGブラウラーは、HPがゼロになると『ナイフ投げ』を使ってから倒れる場合がある。敵を倒したと思っても油断せず、△ボタンで防御して『ナイフ投げ』に備えるようにしたい。

3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-4 進化するジェネシス軍

M 3-4-3 強化コピー軍団

発生条件 M 3-4-2 強化コピーの脅威をクリアする

! グロッキー ボス

依頼文
ジェネシス軍のコピー強化作戦は、着々と進んでいる。
また記録にないタイプのジェネシス・コピーを中心とした部隊が発見された。
強敵かもしれないが、ただちにジェネシス軍に攻撃をかけ、ジェネシス・コピーを抹殺せよ。



クリア時の報酬 ミスリル×3

クリア後の変化 M 3-4-4 ミッドガル 再びが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gブラウラー	7675	—	P.417
Gジェネラル	164430	—	P.421
メタルソーサーⅢ	4786	—	P.426
スピットファイア	22205	雷	P.427

ADVICE
『属性攻撃』が入っている宝箱のもとへ行くには、ボスとのバトルを避ける必要がある。マップ上で左側の壁に沿って進んでいけばやり過ごせるので、宝箱を開けてからボスと戦うといい。ボスのGジェネラルは物理無効状態と魔法無効状態になることがあるため、『デスペル』か『デスペル剣』を用意しておこう。

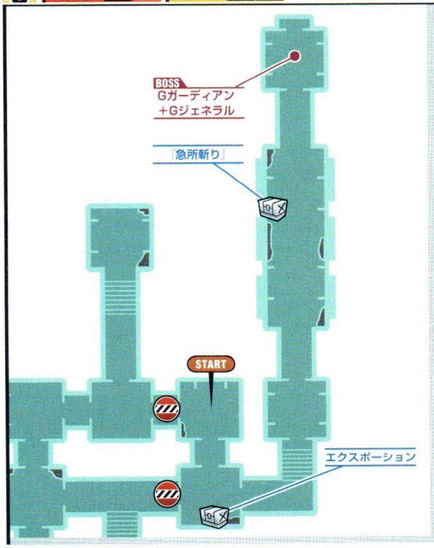
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-4 進化するジェネシス軍

M 3-4-4 ミッドガル 再び

発生条件 M 3-4-3 強化コピー軍団をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍の特殊部隊が、密かにミッドガル内部に侵入していることが判明した。
彼らが行動を起こす前に、潜伏地点を急襲し、ジェネシス軍を撃破せよ。



クリア時の報酬 『フレア』

クリア後の変化 M 3-4-5 コピー工場を破壊せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gブラウラー	7675	—	P.417
Gジェネラル	164430	—	P.421
Gガーディアン	60245	—	P.422
メタルソーサーⅢ	4786	—	P.426
ヘルスラッシャー	41245	—	P.428

ADVICE
M 3-4-4 ～ M 3-5-1 には、即死効果を持つ攻撃を使う敵が多数登場する。即死効果が無効化できないとすぐに倒されてしまうので、かならずセーフティビットなどを用意したうえで、ミッションに参加すること。

3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-4 進化するジェネシス軍

M 3-4-5 コピー工場を破壊せよ！

発生条件 M 3-4-4 ミッドガル 再びをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
強化型ジェネシス・コピーが製作されている、
ジェネシス軍の基地が発見された。
ジェネシス軍の勢力を、これ以上、
拡大させる訳にはいかない。
基地を奇襲し、基地内のジェネシス軍を殲滅せよ。



クリア時の報酬 アダマンタイト×3

クリア後の変化 M 3-4-6 最強コピー登場！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gケントウリオ	18435	—	P.419
Gガーディアン	60245	—	P.422
ヘルスラッシャー	41245	—	P.428
ヘルハウンド	12240	—	P.437

ADVICE
即死効果に加え、グロッキー効果も防げる装備でミッションに挑もう。さらに烈火の腕輪を装備し、炎属性のダメージを吸収できるようにしておくと安全だ。

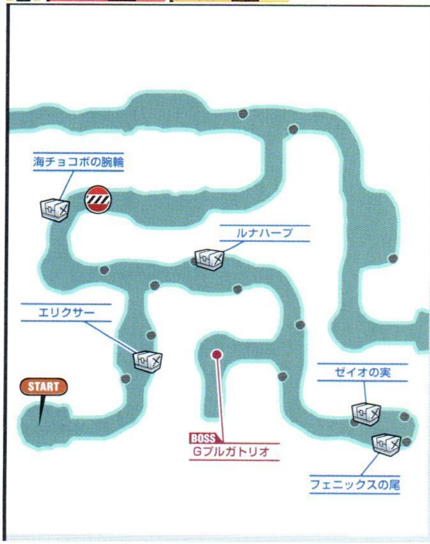
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-4 進化するジェネシス軍

M 3-4-6 最強コピー登場！

発生条件 M 3-4-5 コピー工場を破壊せよ！をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
コピー工場のひとつを破壊したにも関わらず、
ジェネシス軍は、新しいタイプのジェネシス・コピー
を前線に投入した。
これに対抗できるのはソルジャーしかいない。
ただちに、新タイプのジェネシス・コピーを破壊せよ！



クリア時の報酬 『SPターボ魔法』

クリア後の変化 M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gケントウリオ	18435	—	P.419
Gガーディアン	60245	—	P.422
Gブルガトリオ	102850	—	P.423
ヘルハウンド	12240	—	P.437



MISSION 3-4-6

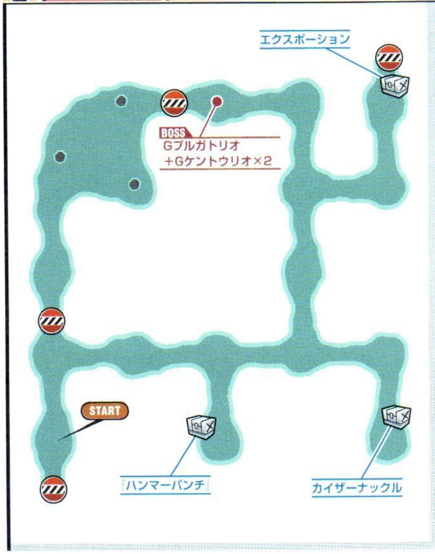
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-5 最強コピー軍団を倒せ！

M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ！

発生条件 M 3-4-6 最強コピー登場！をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
新タイプのジェネシス・コピーの量産が開始された。
ミッドガルに迫りつつあるジェネシス軍部隊にも、
新タイプのジェネシス・コピーが多数、参加している。
この部隊を、ミッドガルに近づけるのは危険である。
ただちに出撃し、新タイプのジェネシス軍を殲滅せよ。



クリア時の報酬 英雄の薬×3

クリア後の変化 M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gケントウリオ	18435	—	P.419
Gガーディアン	60245	—	P.422
Gプルガトリオ	102850	—	P.423
ヘルハウンド	12240	—	P.437



MISSION 3-5-1

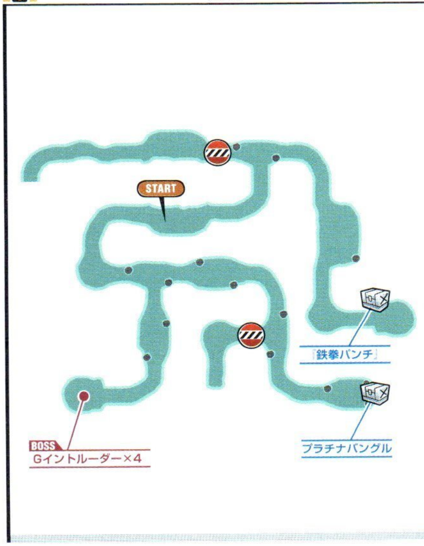
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-5 最強コピー軍団を倒せ！

M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ！

発生条件 M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ！をクリアする

! （なし）

依頼文
ジェネシス軍のコピー強化計画は、
とどまるところを知らない。
洞窟内の基地で、新たなるコピーを中心とした
軍を編制しているとの情報が入った。
ただちに現地に向かい、ジェネシス軍を撃破せよ。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gイントルーダー	27850	—	P.417
Gプルガトリオ	102850	—	P.423
ビーソーサーⅣ	13484	—	P.425



MISSION 3-5-2

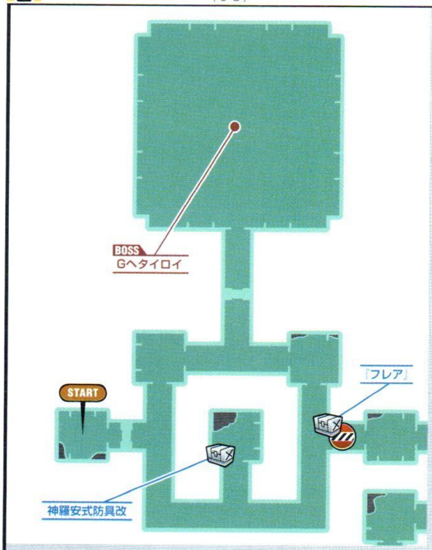
3 ジェネシス軍を倒せ! ▶ 3-5 最強コピー軍団を倒せ!

M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ!

発生条件 M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ!をクリアする

! (なし)

依頼文
新型コピーを指揮官とした、ジェネシス軍
特殊部隊がミッドガルに侵入した。
再び、神羅ビルを襲撃する計画を練っているらしいが、
タークスが潜伏場所を突き止めることに成功した。
ただちに、潜伏場所に向かいジェネシス軍を殲滅せよ!



クリア時の報酬 『ウォール』(MASTER、魔力+60)

クリア後の変化 M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ!が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gイントルーダー	27850	—	P.417
Gプルガトリオ	102850	—	P.423
ビーソーサーⅣ	13484	—	P.425
Gヘタイロイ	418750	—	P.476

ADVICE

ボスのGヘタイロイは与えてくるダメージが大きく、HPも高い。ダメージ限界突破能力を持つインビンシブルを装備し、『マジカルパンチ』などの強力な攻撃を当てていこう。報酬で手に入る『ウォール』のマテリアは、魔力+60がついた実用的なもの。そのまま使っても、マテリア合成に活用してもいい。

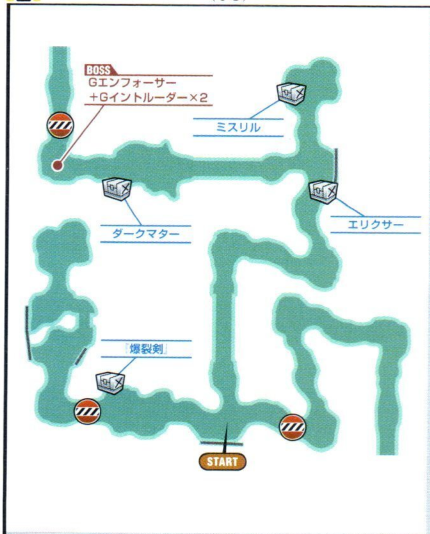
3 ジェネシス軍を倒せ! ▶ 3-5 最強コピー軍団を倒せ!

M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ!

発生条件 M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ!をクリアする

! (なし)

依頼文
ジェネシス・コピーを次々と撃破するのに成功した結果、
ジェネシス軍はミッドガル近辺から一掃された。
この勢いを止めてはならない。
発見されたジェネシス軍の拠点を攻撃して、
ジェネシス軍を追い詰めろ!



クリア時の報酬 『アルテマ』

クリア後の変化 M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ!が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gイントルーダー	27850	—	P.417
Gエンフォーサー	112850	—	P.422
ビーソーサーⅣ	13484	—	P.425

ADVICE

M 3-5-4 〜 M 3-5-6 に登場するGエンフォーサーの攻撃は、威力が大きいものばかり。とくに『デスサイズ』は、こちらがバリア状態になっていても危険なため、◉ボタンで確実に回避しよう。ちなみに、Gエンフォーサーからは、まれに属性王が盗める。非常に強力なアクセサリなので、盗んでおくのも手だ。

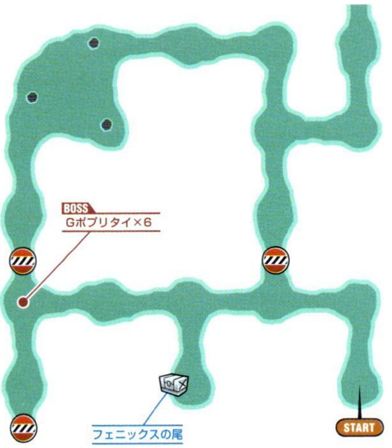
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-5 最強コピー軍団を倒せ！

M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ！

発生条件 M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ！をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
ソルジャーと神羅軍により、ジェネシス軍の拠点は、
次々撃破されている。
これに対し、残存ジェネシス軍は戦力を集中して
神羅軍に反撃する動きを見せている。
集結を終える前にジェネシス軍を撃破せよ！



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×3

クリア後の変化 M 3-5-6 ジェネシス軍の最後が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gポプリタイ	48580	—	P.418
Gエンフォーサー	112850	—	P.422
Gヘタイロイ	418750	—	P.476

ADVICE

ボスとのバトルでは、同時に6体ものGポプリタイを相手にしなければならない。連続で攻撃を受けると危険なので、できるかぎり魔力を上げたうえでインビンシブルを装備し、『クエイク』を連発して一気に倒してしまおう。ストップ状態を防ぐアクセサリや、ねじりハチマキも、併せて装備しておきたい。

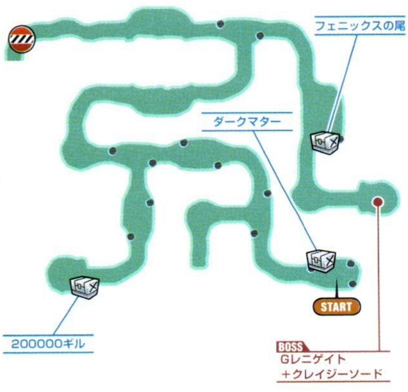
3 ジェネシス軍を倒せ！ ▶ 3-5 最強コピー軍団を倒せ！

M 3-5-6 ジェネシス軍団の最後

発生条件 M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ！をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
戦力の大半を失ったジェネシス軍は、
最後の拠点に潜伏し、最強のジェネシス・コピーの
開発を行っているらしいが、その潜伏場所が
ついに発見された。
最強コピーを撃破し、ジェネシス軍を壊滅させろ！



クリア時の報酬 『SPターボ攻撃』

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gポプリタイ	48580	—	P.418
Gレニゲイト	232400	—	P.421
Gエンフォーサー	112850	—	P.422
クレイジーソード	102500	—	P.428

ADVICE

即死効果を防ぐ装備を身につけて、ミッションに参加しよう。ボスのGレニゲイトはときどき『ダメージ アップ』を使ってクリティカル状態になるが、あわてずに『デスペル』や『デスペル剣』で効果を消してしまうといい。

ミッション 4

ウータイ戦争終結作戦

戦争での敗色が濃厚になるなか、なおも神羅への巻き返しを図るウータイ軍の残党を鎮圧していく。敵はウータイ兵が中心で、さまざまなステータス変化を発生させる攻撃を使ってくる。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
4-1 ウータイ残党を追え！	M 4-1-1 ウータイ兵 発見	2	20	エリクサー	P.243
	M 4-1-2 対ソルジャーモンスター	2 3 4 5 6 7 8 9 10	28	防弾チョッキ	P.243
	M 4-1-3 脱出兵追撃	2 3 4 5 6 7 8 9 10	40	『ライブラ』	P.244
	M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	56	マッスルベルト	P.244
	M 4-1-5 侵入者を阻止せよ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	68	沈黙の衝撃	P.245
	M 4-1-6 ウータイ残党を探せ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	84	『ポイズン剣』	P.245
4-2 ウータイ残党の暗躍	M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て	2 3 4 5 6 7 8 9 10	96	雷の腕輪	P.246
	M 4-2-2 スラム地区の敵を討て	2 3 4 5 6 7 8 9 10	116	金の腕輪	P.246
	M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て	2 3 4 5 6 7 8 9 10	128	烈火の腕輪	P.247
	M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	136	『APアップ改弐』	P.247
	M 4-2-5 ウータイの敵を討て	2 3 4 5 6 7 8 9 10	156	エルメスのくつ	P.248
	M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	176	ウータイ秘密ショップ	P.248
4-3 ウータイ特殊部隊『円月輪』	M 4-3-1 偵察部隊を倒せ	5 7	60	『ポイズンターン』	P.249
	M 4-3-2 先行部隊を倒せ	5 7	64	停止の衝撃	P.249
	M 4-3-3 拠点の敵を倒せ	5 7	76	パワーリスト	P.250
	M 4-3-4 機動部隊を倒せ	5 7	84	ダイヤブレス	P.250
	M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ	5 7	92	『デス』	P.251
	M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ	5 7	100	山チョコボの腕輪	P.251
4-4 ウータイ残党 ふたたび	M 4-4-1 反神羅組織の再編	2 3 4 5 6 7 8 9 10	196	英雄の薬×2	P.252
	M 4-4-2 ザックスの抹殺	2 3 4 5 6 7 8 9 10	216	『暗黒』	P.252
	M 4-4-3 ミッドガルへの潜入	2 3 4 5 6 7 8 9 10	236	アダマンタイト×5	P.253
	M 4-4-4 スラムでの待機	2 3 4 5 6 7 8 9 10	248	『銭投げ』	P.253
	M 4-4-5 反神羅の拠点	2 3 4 5 6 7 8 9 10	260	英雄の薬×3	P.254
	M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備	2 3 4 5 6 7 8 9 10	272	月の腕輪	P.254
4-5 円月輪隊を壊滅せよ	M 4-5-1 指揮官を抹殺せよ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	296	『3連サンダガ』	P.255
	M 4-5-2 ウータイ残党を叩け	2 3 4 5 6 7 8 9 10	320	プラチナバングル	P.255
	M 4-5-3 円月輪隊を叩け	2 3 4 5 6 7 8 9 10	344	『デスペル剣』	P.256
	M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	360	『ゴブリンパンチ』	P.256
	M 4-5-5 再編制を阻止せよ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	368	ロイヤルクラウン	P.257
	M 4-5-6 ウータイを平定せよ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	376	『マジカルパンチ』	P.257



4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-1 ウータイ残党を追え！

M 4-1-1 ウータイ兵 発見

発生条件 ウータイから帰還する(→P.113)

! (なし)

依頼文
ウータイ近郊で、ウータイ軍の別働隊を発見した。
戦争のため混乱状態にあるウータイ方面で、
ことを起こされると面倒な事になる。
彼らが行動を起こす前に、撃破せよ。



クリア時の報酬 エリクサー

クリア後の変化 M 4-1-2 対ソルジャーモンスターが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 兵卒	178	—	P.410
ウータイ 兵長	575	—	P.412
フォールランダ	482	—	P.437



MISSION 4-1-1

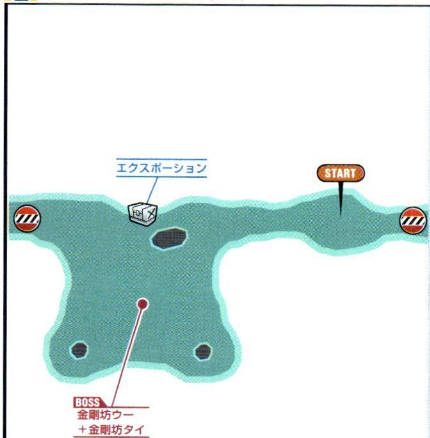
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-1 ウータイ残党を追え！

M 4-1-2 対ソルジャーモンスター

発生条件 M 4-1-1 ウータイ兵 発見をクリアする

! (なし)

依頼文
ウータイ軍別働隊には、対ソルジャー用として
調整されたモンスターが配備されていた。
敵の残存戦力を排除しつつ、
対ソルジャー用モンスターを倒せ。



クリア時の報酬 防弾チョッキ

クリア後の変化 M 4-1-3 脱出兵追撃が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 兵卒	178	—	P.410
ウータイ 兵長	575	—	P.412
金剛坊ウー	2900	—	P.439
金剛坊タイ	2900	—	P.439

ADVICE

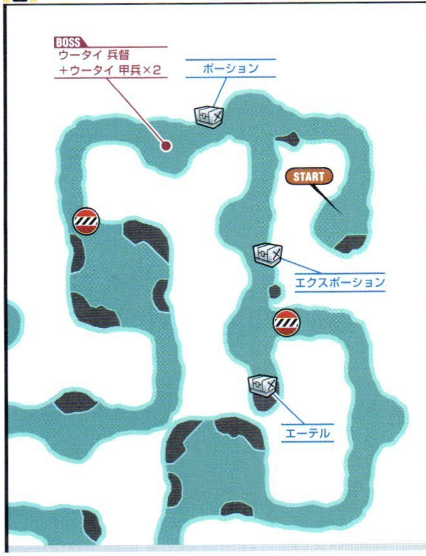
金剛坊ウーと金剛坊タイが使ってくる『ツイントマホーク』などの攻撃は、▲ボタンでの防御も■ボタンでの回避もできない。アクセサリやマテリアで、できるだけHPや体力を上げておこう。

M 4-1-3 脱出兵追撃

発生条件　M 4-1-2 対ソルジャーモンスターをクリアする

！　（なし）

依頼文
タンブリン砦は陥落したが、脱出した兵士が多数いる。
武装解除に応じず、抵抗を続けようとしている彼らを
逃がすと、世界が混乱する。
混乱防止のため、より速やかな殲滅を要請する。



クリア時の報酬　『ライブラ』

クリア後の変化　M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 甲兵	691	—	P.410
ウータイ 兵督	3350	—	P.412
バロバロ	2180	—	P.437

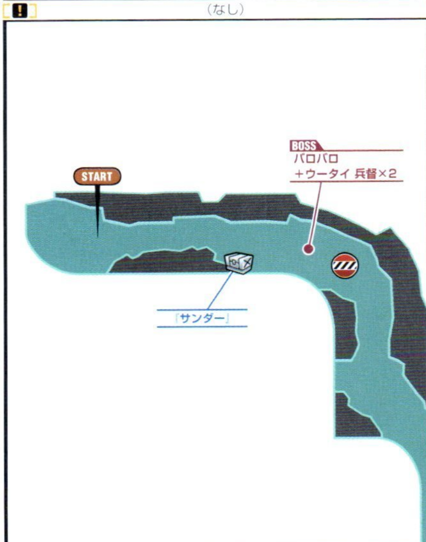


M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せ

発生条件　M 4-1-3 脱出兵追撃をクリアする

！　（なし）

依頼文
ウータイから逃げ出した兵士が、
ミッドガルのスラムに潜伏している。
スラムを本拠とする反神羅の組織と合流して
神羅ビルへの攻撃を意図しているらしい。
彼らが行動を起こす前に、速やかに排除せよ。



クリア時の報酬　マッスルベルト

クリア後の変化　M 4-1-5 侵入者を阻止せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 甲兵	691	—	P.410
ウータイ 兵督	3350	—	P.412
バロバロ	2180	—	P.437





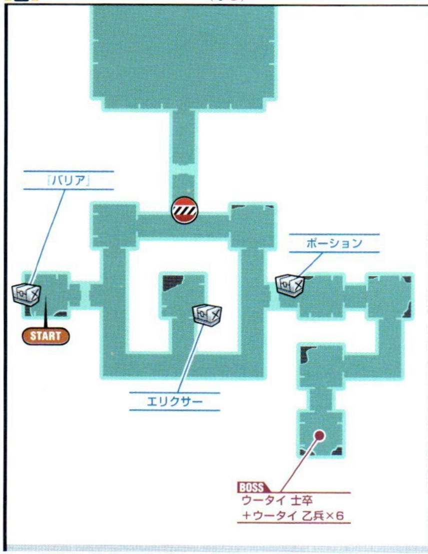
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-1 ウータイ残党を追え！

M 4-1-5 侵入者を阻止せよ

発生条件 M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せをクリアする

! （なし）

依頼文
スラムに潜入していたウータイ軍残党は、
その大半が制圧されたが、一部の部隊が神羅軍による
包囲網を突破して、神羅ビル方面へ向かった。
市街地に侵入したウータイ兵をただちに排除せよ。



クリア時の報酬 沈黙の衝撃

クリア後の変化 M 4-1-6 ウータイ残党を探せが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 乙兵	1272	―	P.411
ウータイ 士卒	4280	―	P.412



MISSION 4-1-5

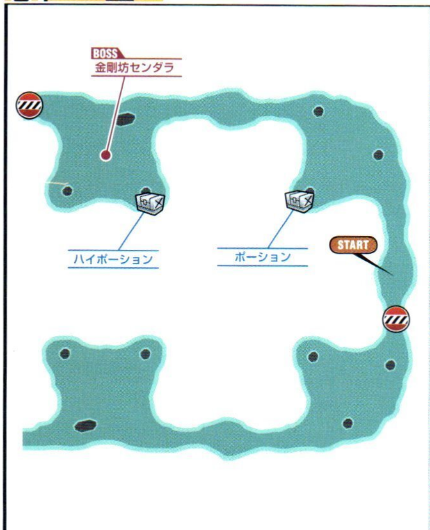
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-1 ウータイ残党を追え！

M 4-1-6 ウータイ残党を探せ

発生条件 M 4-1-5 侵入者を阻止せよをクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
コンドルフォート付近でウータイ軍残党を見たという
情報を複数のルートから入手した。
真偽のほどは確定できないが、可能性は充分にある。
ただちに現地に向かって調査してほしい。



クリア時の報酬 『ポイズン剣』

クリア後の変化 M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討てが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丙兵	2227	―	P.411
ウータイ 曹長	4258	―	P.412
金剛坊センダラ	41600	―	P.439

ADVICE

4 ウータイ戦争終結作戦では、このミッションから、こちらにステータス変化を発生させるウータイ兵が出現するようになる。対策として、ステータス変化を防ぐ装備を用意しておくといい。持っていなければ、そうした攻撃を◼ボタンで可能なかぎり回避しよう。

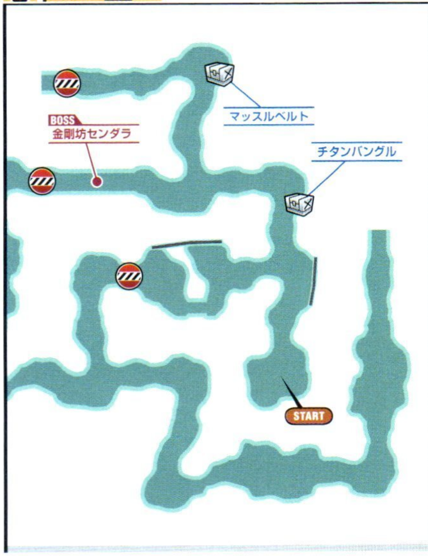
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-2 ウータイ残党の暗躍

M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て

依頼文
以前に追っていたのとは別のウータイ軍残党が、
コレルの炭坑跡に集結している。
ただちにコレルに飛び、ウータイ残党を殲滅してほしい。

発生条件 M 4-1-6 ウータイ残党を探せをクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 雷の腕輪

クリア後の変化 M 4-2-2 スラム地区の敵を討てが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丙兵	2227	—	P.411
ウータイ 曹長	4258	—	P.412
金剛坊センダラ	41600	—	P.439



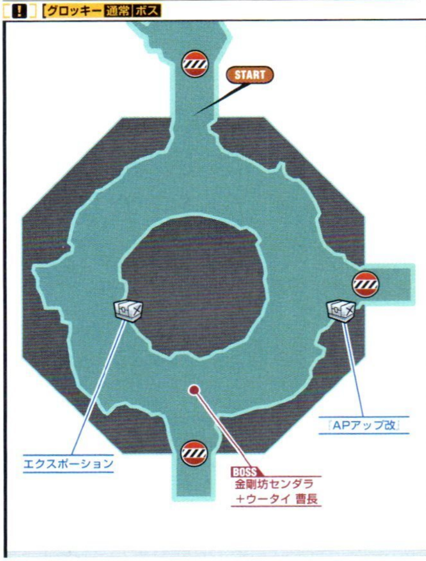
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-2 ウータイ残党の暗躍

M 4-2-2 スラム地区の敵を討て

依頼文
再び、ウータイ軍残党がスラム地区に潜伏している。
やはり目的は反神羅の組織との共闘らしいが、今回は
大型の対ソルジャー兵器まで持ち込んでいるらしい。
彼らが行動を起こす前に殲滅せよ。

発生条件 M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討てをクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 金の腕輪

クリア後の変化 M 4-2-3 神羅ビルの敵を討てが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丙兵	2227	—	P.411
ウータイ 曹長	4258	—	P.412
金剛坊センダラ	41600	—	P.439

ADVICE

フィールド上に敵が出現する場所が多い。HPが高く攻撃の威力も大きい金剛坊センダラが出現することもあるので、できるかぎり壁に沿って移動し、バトルを避けていくのが賢明だろう。

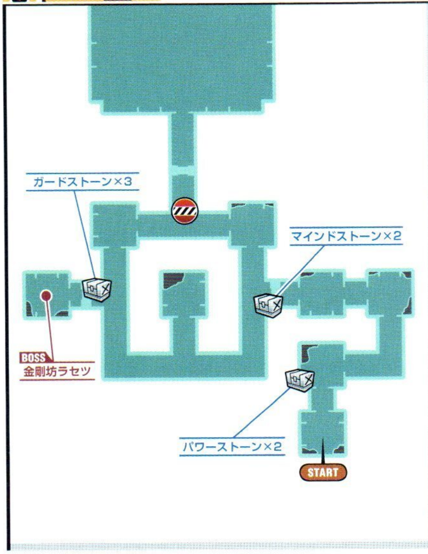
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-2 ウータイ残党の暗躍

M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て

依頼文
スラム地区のウータイ軍残党は囮だった。
我々がスラム地区に戦力を集中している間に、
別働隊が神羅ビルの地下に取り付いた。
ただちに神羅ビル地下に向かい、
侵入したウータイ軍残党を殲滅せよ。

発生条件 M 4-2-2 スラム地区の敵を討てをクリアする

! グロッキー 通常 ボス



クリア時の報酬 烈火の腕輪

クリア後の変化 M 4-2-4 ウータイへ進撃せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丁兵	3280	—	P.411
ウータイ 曹長	4258	—	P.412
バハン	10350	—	P.438
金剛坊ラセツ	44040	—	P.439

ADVICE

M 4-2-3 ～ M 4-5-6 に出現するフォールランダ系のモンスターは、『ファイガ』などの強力な炎属性の魔法を使ってくる。炎属性のダメージを軽減する装備を身につけておこう。また、報酬として手に入る烈火の腕輪には炎属性のダメージを吸収する効果があるので、以降のミッションで積極的に活用するといい。

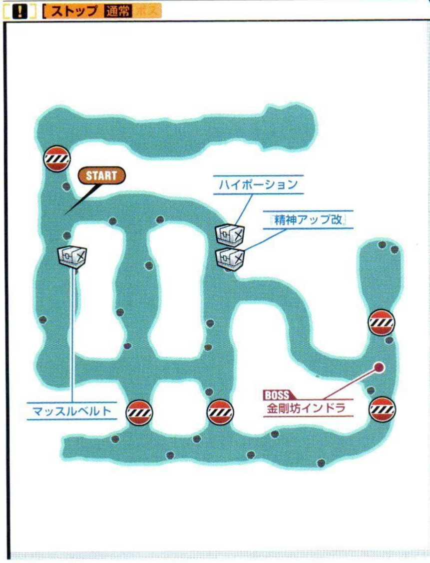
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-2 ウータイ残党の暗躍

M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ

依頼文
ミッドガルからウータイ軍残党が
一掃されたのを機に、神羅軍はウータイに乗り込んで、
反神羅の残党狩り作戦を開始する。
ソルジャーも、作戦支援のために、
ウータイに向かい、反神羅組織の拠点攻撃に協力せよ。

発生条件 M 4-2-3 神羅ビルの敵を討てをクリアする

! ストップ 通常 ボス



クリア時の報酬 『APアップ改弐』

クリア後の変化 M 4-2-5 ウータイの敵を討てが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丁兵	3280	—	P.411
ウータイ 曹督	4654	—	P.413
バハン	10350	—	P.438
金剛坊インドラ	52612	—	P.440

ADVICE

M 4-2-4 ～ M 4-2-6 に登場するウータイ 曹督は、こちらをストップ状態にする『麻酔弾』を撃つ。そのまま連続で攻撃を受けてしまうことも多いので、アクセサリやマテリアでストップ状態を防ごう。

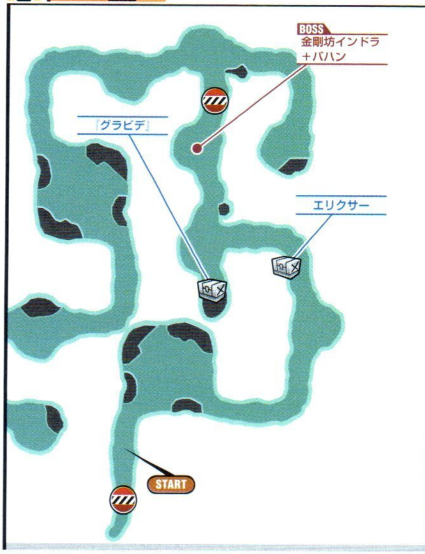
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-2 ウータイ残党の暗躍

M 4-2-5 ウータイの敵を討て

発生条件 M 4-2-4 ウータイへ進撃せよをクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
ウータイ残党の拠点は、神羅軍の攻撃により、
次々陥落していったが、神羅軍の攻撃を寄せつけず、
頑強に抵抗を続けている拠点がある。
神羅軍は、止むなくソルジャーの協力を要請した。
ただちに現地に向かい、拠点を陥落させよ。



クリア時の報酬 エルメスのくつ

クリア後の変化 M 4-2-6『ウータイ五聖』を倒せが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丁兵	3280	—	P.411
ウータイ 曹督	4654	—	P.413
バハン	10350	—	P.438
金剛坊インドラ	52612	—	P.440



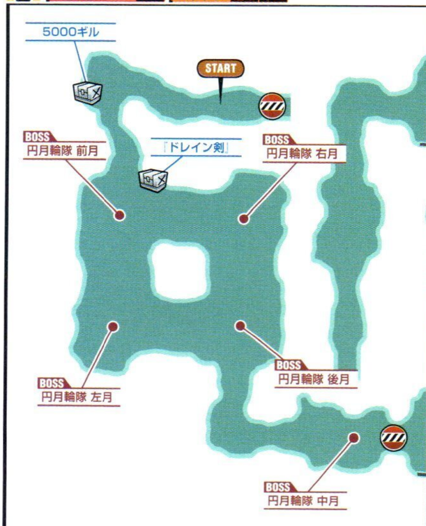
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-2 ウータイ残党の暗躍

M 4-2-6『ウータイ五聖』を倒せ

発生条件 M 4-2-5 ウータイの敵を討てをクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文
ウータイ兵残党を指揮していた『ウータイ五聖』と
呼ばれる存在が明らかになった。
この5人を倒せば、
残党との戦いに終止符を打つことができる。
潜伏場所に潜入し、『ウータイ五聖』を抹殺せよ。



クリア時の報酬 ウータイ秘密ショップ

クリア後の変化
M 4-4-1 反神羅組織の再編が発生する
ショップ「ウータイ秘密ショップ」が利用できるようになる

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 丁兵	3280	—	P.411
ウータイ 曹督	4654	—	P.413
円月輪隊 前月	55555	—	P.415
円月輪隊 後月	55555	—	P.415
円月輪隊 右月	66666	—	P.415
円月輪隊 左月	66666	—	P.415
円月輪隊 中月	77777	—	P.415
バハン	10350	—	P.438

ADVICE

円月輪隊 中月をのぞく4体のボスは『麻酔弾』を使ってくるので、ストップ状態を防ぐ装備を身につけてバトルに挑もう。また、円月輪隊 中月は、こちらを戦闘不能状態にする『即死弾』で攻撃してくる。即死効果を防ぐアクセサリやマテリアがあればそれを装備し、なければ確実に◉ボタンで回避すること。

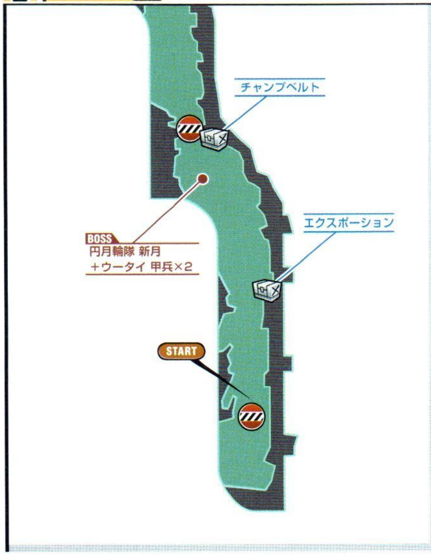
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-3 ウータイ特殊部隊『円月輪』

M 4-3-1 偵察部隊を倒せ

発生条件 サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』で、1人目のスパイをつかまえる(→P.179)

[!] グロッキー ボス

依頼文
LOVELESS通りにて検挙したウータイスパイの情報により『円月輪隊』の偵察部隊が、伍番街スラムに潜伏していることが判明した。
ただちに現地に向かい、偵察部隊を殲滅せよ。



クリア時の報酬 『ポイズンターン』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 甲兵	691	—	P.410
円月輪隊 新月	4870	—	P.413
バロバロ	2180	—	P.437

ADVICE

M 4-3-1 ～ M 4-3-6 では、グロッキー効果を持つ『衝撃弾』を使ってくる敵が多い。攻撃をかわしきれないこともあるので、グロッキー状態を防ぐマテリアやアクセサリを身につけておこう。

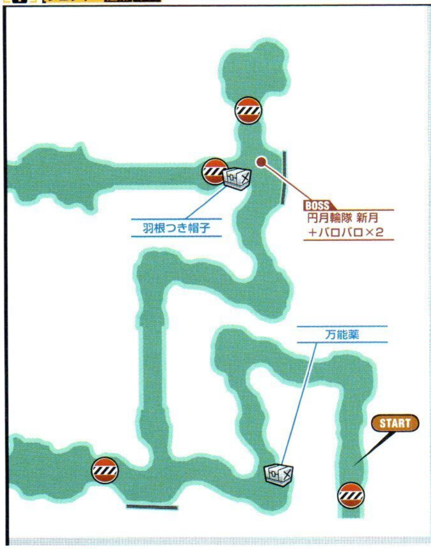
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-3 ウータイ特殊部隊『円月輪』

M 4-3-2 先行部隊を倒せ

発生条件 サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』で、2人目のスパイをつかまえる(→P.179)

[!] グロッキー 通常 ボス

依頼文
スラムマーケットにて検挙したウータイスパイの情報により『円月輪隊』の先行部隊が、コレル山炭鉱に潜伏していることが判明した。
ただちに現地に向かい、先行部隊を殲滅せよ。



クリア時の報酬 停止の衝撃

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 甲兵	691	—	P.410
円月輪隊 新月	4870	—	P.413
バロバロ	2180	—	P.437

ADVICE

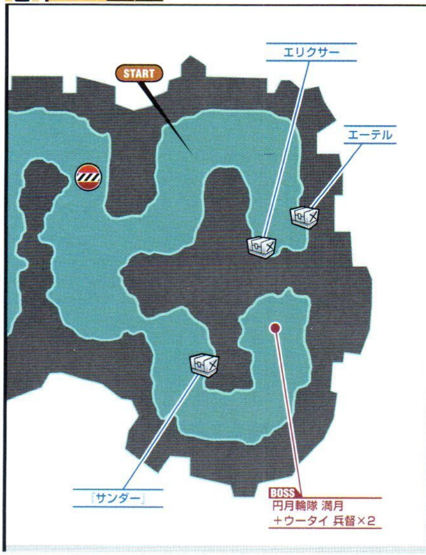
羽根つき帽子が入った宝箱には、壁沿いを歩いていけば、ボスとバトルをすることなく近づける。BREAK状態のときに、HPなどが最大値の3倍まで回復するようになるアクセサリなので、ぜひ入手しておきたい。

M 4-3-3 拠点の敵を倒せ

発生条件 サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』で、3人目のスパイをつかまえる(→P.179)

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
神羅ビルのエントランスで検挙されたウータイスパイから
ウータイスパイのミッドガル内の拠点が判明した。
連中はその拠点を通して、『円月輪隊』に情報を流していると推測される。
ただちに現地へ向かい、拠点を壊滅せよ。

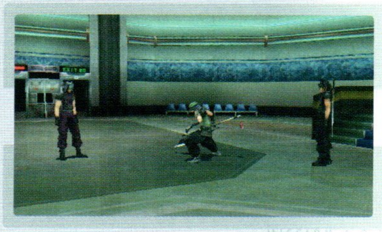


クリア時の報酬 パワーリスト

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 兵督	3350	—	P.412
円月輪隊 満月	5860	—	P.414
バロバロ	2180	—	P.437



MISSION 4-3-3

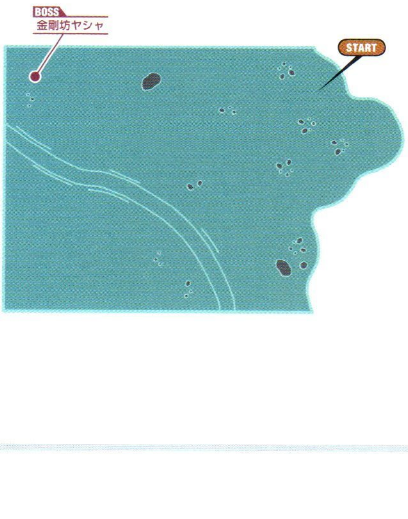
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-3 ウータイ特殊部隊『円月輪』

M 4-3-4 機動部隊を倒せ

発生条件 サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』で、4人目のスパイをつかまえる(→P.179)

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
噴水広場にて検挙したウータイスパイの情報により
『円月輪隊』の機動部隊を捕捉した。
やつらは先鋭の機動部隊によってミッドガルに襲撃をかけるつもりだったようだ。
ただちに現地に向かい、機動部隊を殲滅せよ。



クリア時の報酬 ダイヤブレス

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 満月	5860	—	P.414
バンダースナッチ	4300	—	P.438
金剛坊ヤシャ	17500	—	P.439



MISSION 4-3-4

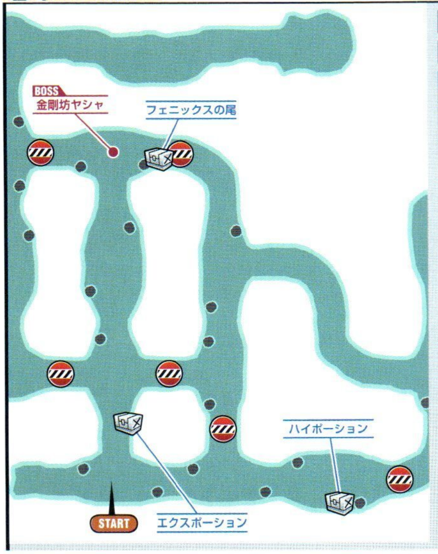
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-3 ウータイ特殊部隊『円月輪』

M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ

発生条件 サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』で、5人目のスパイをつかまえる(→P.179)

[!] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
展示ルームにて検挙したウータイスパイの情報により
『円月輪隊』の本拠地がついに判明した。
神羅の抵抗勢力は粛正しなければならない。
ただちに現地に向かい、拠点を叩け。



クリア時の報酬 『デス』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 満月	5860	—	P.414
バンダースナッチ	4300	—	P.438
金剛坊ヤシャ	17500	—	P.439

ADVICE

ボスのすぐ近くにある宝箱にはフェニックスの尾が入っている。手に入る機会が少ないアイテムなので、取り逃さないようにしたい。宝箱を開けに行くときは壁沿いを歩けば、ボスとのバトルを避けられる。

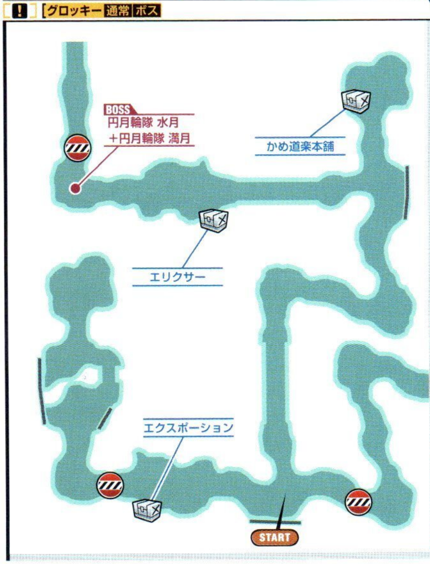
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-3 ウータイ特殊部隊『円月輪』

M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ

発生条件 サブイベント『ウータイスパイを捜せ！』で、6人目のスパイをつかまえる(→P.179)

[!] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
公園で検挙したウータイスパイの情報により
『円月輪隊』の真の目的が判明した。
やつらの目的は、ザックスへの報復である。
入手した情報を元に、襲撃準備中の『円月輪隊』
基地に潜入し、『円月輪隊』を粉砕せよ。



クリア時の報酬 山チョコボの腕輪

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 満月	5860	—	P.414
円月輪隊 水月	7350	—	P.415
バンダースナッチ	4300	—	P.438
金剛坊ヤシャ	17500	—	P.439

ADVICE

宝箱からキーアイテムを入手すれば、新たなショップのかめ道楽本舗が利用可能になる。『バリア』や『デスペル』といった実用的なマテリアが売られているので、持っていない場合はすぐに買ってしまおう。

INDEX
ミッションの基礎知識
全ミッションINDEX
ミッションリスト
神羅カンパニー
モンスター調査計画
ジェネシス軍を倒せ!
ウータイ戦争終結作戦
宝条研究室
貴重なものを求めて…
より貴重なものを…
マテリアハンター・ザックス
謎の大空洞
世界の謎を求めて
★インタビュー

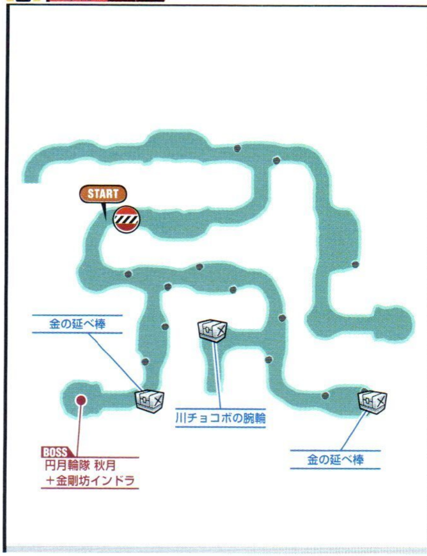
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-4 ウータイ残党 ふたたび

M 4-4-1 反神羅組織の再編

発生条件 M 4-2-6『ウータイ五聖』を倒せをクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
『ウータイ五聖』を倒したものの、
ウータイの反神羅組織は壊滅しなかった。
なぜなら、『ウータイ五聖』に代わって、『円月輪隊』
が反神羅の組織をまとめ上げたからである。
ただちに、発見された『円月輪隊』の拠点を攻撃せよ。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 4-4-2 ザックスの抹殺が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 秋月	8980	―	P.414
シュムバ	16208	―	P.438
金剛坊インドラ	52612	―	P.440

ADVICE

M 4-4-1～M 4-4-3に登場する円月輪隊は『即死弾』を連発してくるので、セーフティビットなどを装備して戦おう。このミッションの宝箱から取れる金の延べ棒は、ショップで50000ギルもの高値で売れる。手に入れたら、どんどんギルに換えてしまうといい。

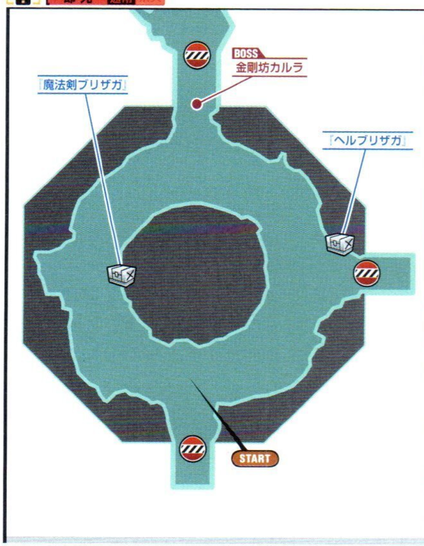
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-4 ウータイ残党 ふたたび

M 4-4-2 ザックスの抹殺

発生条件 M 4-4-1 反神羅組織の再編をクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
神羅軍の主力がウータイに駐留している隙を突いて、
再び『円月輪隊』がミッドガルに潜入した。
目的は再びザックスの抹殺である。
潜伏地点はタークスの調査で判明している。
ただちに先制攻撃をかけて、その野望を砕け。



クリア時の報酬 『暗黒』

クリア後の変化 M 4-4-3 ミッドガルへの潜入が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 秋月	8980	―	P.414
シュムバ	16208	―	P.438
金剛坊カルラ	84658	―	P.440



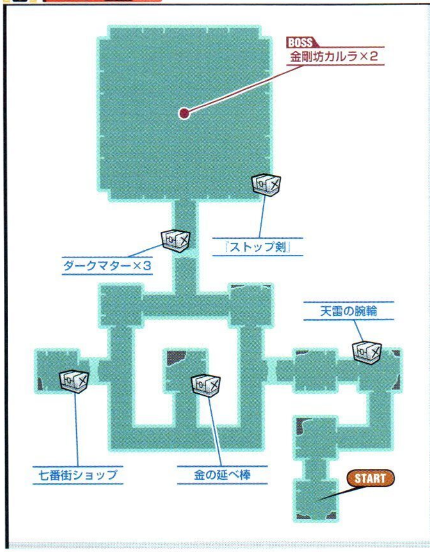
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-4 ウータイ残党 ふたたび

M 4-4-3 ミッドガルへの潜入

発生条件 M 4-4-2 ザックスの抹殺をクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
『円月輪隊』は別働隊もミッドガルに潜入しており、
その別働隊が、ミッドガル上層部への侵入を開始した。
だが、逆を言えば、動き出してくれたおかげで、
こちらも捕捉に成功することができた。
ただちに殲滅に向かってくれ。



クリア時の報酬 アダマンタイト×5

クリア後の変化 M 4-4-4 スラムでの待機が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 秋月	8980	—	P.414
シュムハ	16208	—	P.438
金剛坊カルラ	84658	—	P.440

ADVICE

新たなショップが利用可能になるキーアイテムの七番街ショップをはじめ、宝箱の中身には貴重なものが多い。ミッションをクリアする前に、すべての宝箱を開けてまわろう。ちなみに、七番街ショップはアクセサリが充実したショップ。なかでも、ウィザードブレスとモグのお守りは実用的なものなので、ショップが使えるようになったら、すぐに買うのも手だ。

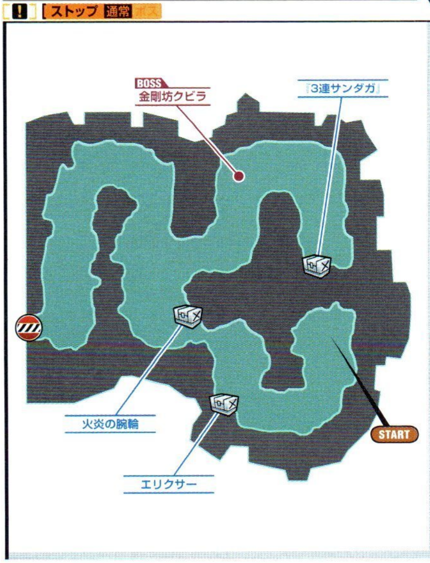
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-4 ウータイ残党 ふたたび

M 4-4-4 スラムでの待機

発生条件 M 4-4-3 ミッドガルへの潜入をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
ミッドガルに潜入している『円月輪隊』の支援部隊として、
スラムにウータイ軍が潜伏しているのが判明した。
彼らは『円月輪隊』の全滅を知れば、捨て身の行動を
開始する可能性が高い。
早急にスラムに向かい、ウータイ軍を撃破せよ。



クリア時の報酬 『銭投げ』

クリア後の変化 M 4-4-5 反神羅の拠点が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 戊兵	4375	—	P.411
ブラホロ	11500	—	P.438
金剛坊カルラ	84658	—	P.440
金剛坊クビラ	92543	—	P.440

ADVICE

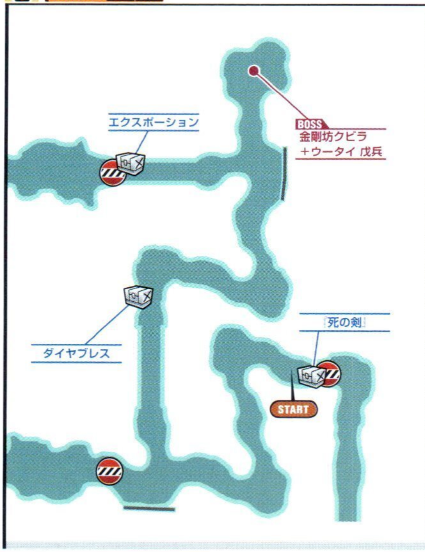
M 4-4-4 ～ M 4-4-6 では、こちらをストップ状態にする攻撃を使う敵が数多く出現する。それらの敵に備えて、ストップ状態を防ぐマテリアやアクセサリを装備してミッションに参加しよう。

M 4-4-5 反神羅の拠点

発生条件 M 4-4-4 スラムでの待機をクリアする

【!】【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ミッドガル強襲に失敗した『円月輪隊』は、ウータイ軍の残党を再結成して反神羅勢力の拡大を図っている。
こうした反神羅の拠点は潰していかなければならない。
ただちに、拠点のひとつに赴き、残党を殲滅せよ。



クリア時の報酬 英雄の薬×3

クリア後の変化 M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 戊兵	4375	—	P.411
ブラホロ	11500	—	P.438
金剛坊クビラ	92543	—	P.440



MISSION 4-4-5

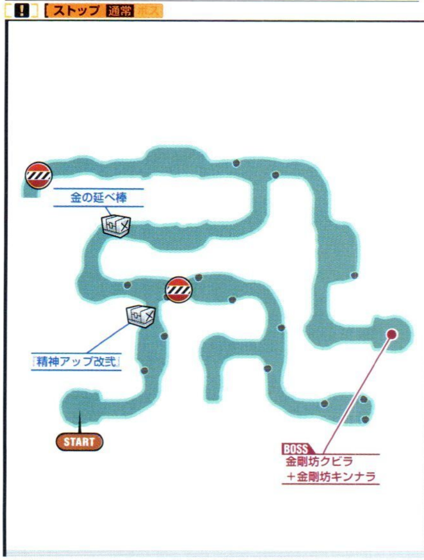
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-4 ウータイ残党 ふたたび

M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備

発生条件 M 4-4-5 反神羅の拠点をクリアする

【!】【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ウータイ軍の拠点で、強化型の対ソルジャー兵器が開発されているという情報が入った。
ただちに、問題の拠点に向かい、
対ソルジャー兵器もろともウータイ残党を壊滅させろ。



クリア時の報酬 月の腕輪

クリア後の変化 M 4-5-1 指揮官を抹殺せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 戊兵	4375	—	P.411
ブラホロ	11500	—	P.438
金剛坊クビラ	92543	—	P.440
金剛坊キンナラ	92543	—	P.440



MISSION 4-4-6

4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-5 円月輪隊を壊滅せよ

M 4-5-1 指揮官を抹殺せよ

発生条件 M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

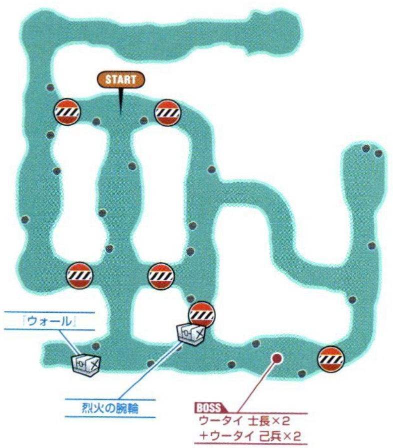
依頼文
対ソルジャー兵器の開発基地を破壊された
ウータイ残党は、指揮官級のメンバーを結集して、
今後の反神羅活動の作戦計画を練り直しているらしい。
彼らに時間を与えてはならない。
ただちにメンバーの集結している基地を強襲せよ。

クリア時の報酬 『3連サンダガ』

クリア後の変化 M 4-5-2 ウータイ残党を叩けが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 己兵	10305	—	P.411
ウータイ 士長	21053	—	P.413



ADVICE

敵が使ってくる『衝撃弾』に備えて、グロッキー状態を防ぐアクセサリなどを用意するのが有効だ。なお、M 4-5-1～M 4-5-6では、ウータイ兵が行動する間隔が短く、攻撃が激しい。ねじりハチマキを装備して敵の攻撃を受けてもダメージモーションをとらないようにし、複数の敵を魔法で一掃しよう。

4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-5 円月輪隊を壊滅せよ

M 4-5-2 ウータイ残党を叩け

発生条件 M 4-5-1 指揮官を抹殺せよをクリアする

! 【ストップ ボス】【グロッキー 通常 ボス】

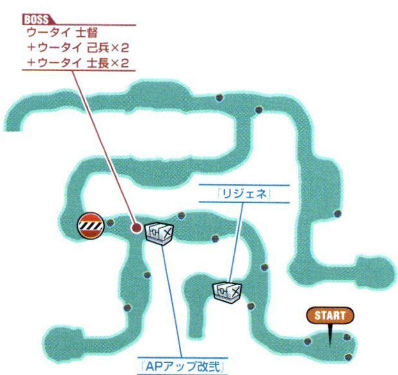
依頼文
主要メンバーの大半を失ったウータイ軍残党は、
壊滅状態になり、手足となるウータイ軍残党を失った
『円月輪隊』も、その動きが鈍くなっている。
そこで、ウータイ軍が態勢を整える前にウータイ最後の
拠点を攻撃、ウータイ残党を壊滅させろ。

クリア時の報酬 プラチナバングル

クリア後の変化 M 4-5-3 円月輪隊を叩けが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 己兵	10305	—	P.411
ウータイ 士長	21053	—	P.413
ウータイ 士督	29330	—	P.413



ADVICE

ストップとグロッキー状態を防ぐ装備をしておけば、このミッション中のバトルは安全に戦える。持っているならインビンシブルを身につけ、装備で魔力を高めたうえで、『クエイク』を連発するのがベストだ。

M 4-5-3 円月輪隊を叩け

発生条件 M 4-5-2 ウータイ残党を叩けをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ウータイ軍残党が壊滅したことにより、『円月輪隊』は
手足をもがれたも同然となり、組織的な反神羅活動は、
不可能になった。
だが、特殊部隊としての破壊工作は続くことが想定され
るので、引き続き、拠点潰しを続行してもらいたい。



クリア時の報酬 『デスペル剣』

クリア後の変化 M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 己兵	10305	—	P.411
円月輪隊 銀月	28400	—	P.414
円月輪隊 金月	29500	—	P.414
ニシュムバ	21850	—	P.438

ADVICE
M 4-5-3 ～ M 4-5-6 では、即死効果のある攻撃を使う敵が多数登場するため、セーフティビットなどの装備が必須だ。持っていない場合は、これらのミッションへの参加はあとまわしにしたほうがいいだろう。

M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ

発生条件 M 4-5-3 円月輪隊を叩けをクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
ウータイ各所に設けられていた『円月輪隊』の拠点は
すでに、その大半が制圧されている。
各拠点に潜伏している『円月輪隊』同士の横の連絡も
途絶えているようだ。
今回も、そんな拠点のひとつを制圧してほしい。



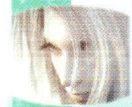
クリア時の報酬 『ゴブリンパンチ』

クリア後の変化 M 4-5-5 再編制を阻止せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 庚兵	19570	—	P.411
円月輪隊 銀月	28400	—	P.414
円月輪隊 風月	33340	—	P.414
ニシュムバ	21850	—	P.438





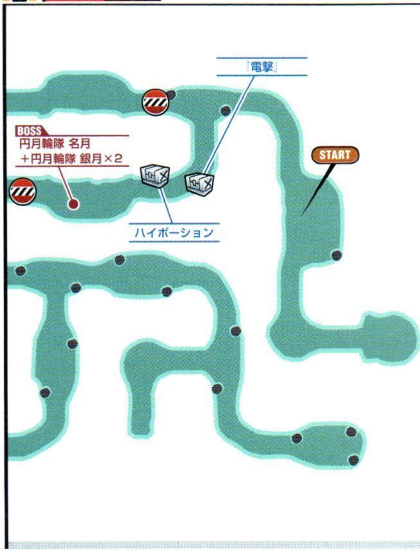
4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-5 円月輪隊を壊滅せよ

M 4-5-5 再編制を阻止せよ

発生条件 M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよをクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
タークスからの情報で、
『円月輪隊』が勢力回復を目指して、
再編制を行っている基地の場所が判明した。
ここを叩けば、『円月輪隊』壊滅も夢ではない。
ただちに、現地に向かい、再編制基地を壊滅させろ。



クリア時の報酬 ロイヤルクラウン

クリア後の変化 M 4-5-6 ウータイを平定せよが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 庚兵	19570	—	P.411
円月輪隊 銀月	28400	—	P.414
円月輪隊 名月	38860	—	P.414
ニシュムバ	21850	—	P.438



MISSION 4-5-5

4 ウータイ戦争終結作戦 ▶ 4-5 円月輪隊を壊滅せよ

M 4-5-6 ウータイを平定せよ

発生条件 M 4-5-5 再編制を阻止せよをクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
あらゆる拠点を失った『円月輪隊』は指揮官とともに
ウータイ郊外の洞窟内に逃げ込んだ。
いまなら『円月輪隊』を壊滅させられるかもしれない。
ただちに現地に向かい、『円月輪隊』を殲滅せよ。



クリア時の報酬 『マジカルパンチ』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 庚兵	19570	—	P.411
円月輪隊 幻月	61750	—	P.416
円月輪隊 円月	94585	—	P.416
ナンディ	48200	—	P.438



MISSION 4-5-6

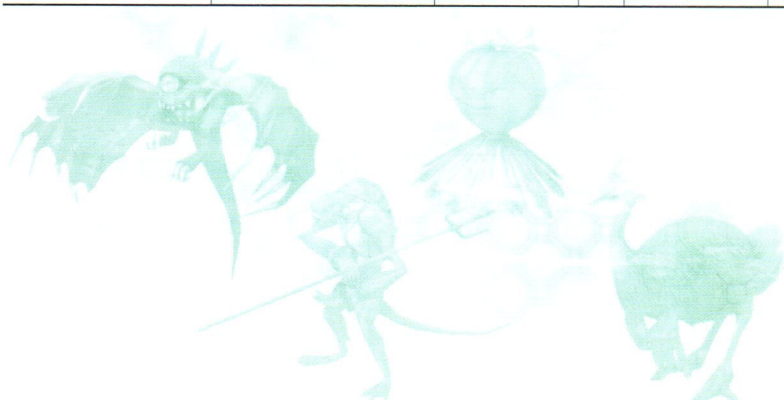
ミッション 5

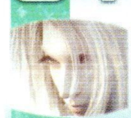
宝条研究室

宝条からザックスのもとに、自分が作った実験体の戦闘データを採りたいとの依頼がくる。開始と同時にボスとのバトルになるミッションばかりなので、必要な準備は参加前に整えておくこと。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
5-1 サンプルモンスター Lv.1	M 5-1-1 実験体 百壱號	2	28	『ファイア』(Lv.2、魔力+3)	P.259
	M 5-1-2 実験体 百弐號	3	40	アミュレット	P.259
	M 5-1-3 実験体 百参號	4	56	雷の指輪	P.259
	M 5-1-4 実験体 百四號	5	68	『ドレイン』	P.260
	M 5-1-5 実験体 百伍號	6	84	毒の衝撃	P.260
	M 5-1-6 実験体 百六號	6	84	『ドレイラ』	P.260
5-2 サンプルモンスター Lv.2	M 5-2-1 実験体 百七號	9	112	『ケアルガ』	P.261
	M 5-2-2 実験体 百八號	9	112	『ファイガ』	P.261
	M 5-2-3 実験体 百九號	10	132	死の衝撃	P.261
	M 5-2-4 実験体 百拾號	10	156	『ウォール』	P.261
	M 5-2-5 実験体 百拾壱號	10	176	デブチョコボの羽×4	P.262
	M 5-2-6 実験体 百拾弐號	10	196	『アスピル剣』	P.262
5-3 サンプルモンスター Lv.3	M 5-3-1 実験体 百拾参號	10	216	『スカイポイズン』	P.262
	M 5-3-2 実験体 百拾四號	10	236	『デスターン』	P.262
	M 5-3-3 実験体 百拾伍號	10	248	『鉄拳パンチ』	P.263
	M 5-3-4 実験体 百拾六號	10	260	プラチナバングル	P.263
	M 5-3-5 実験体 百拾七號	10	284	クリスタルオーブ	P.263
	M 5-3-6 実験体 百拾八號	10	308	ダークマター×5	P.263
5-4 サンプルモンスター Lv.4	M 5-4-1 実験体 百拾九號	10	332	属性剣	P.264
	M 5-4-2 実験体 百廿號	10	356	『マジカルパンチ』	P.264
	M 5-4-3 実験体 百廿壱號	10	364	『フレア』	P.264
	M 5-4-4 実験体 百廿弐號	10	372	デブチョコボの羽×5	P.264
	M 5-4-5 実験体 百廿参號	10	380	『クエイク』(MASTER、魔力+45)	P.265
	M 5-4-6 実験体 百廿四號	10	384	リボン	P.265





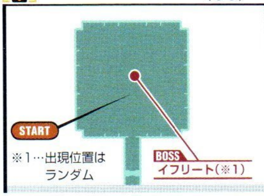
5 宝条研究室 ▶ 5-1 サンプルモンスター Lv.1

M 5-1-1 実験体 百壱號

発生条件 ウータイから帰還する(→P.113)

! (なし)

依頼文
召喚獣とのバトルは貴重なサンプルになった。
せっかくだから、そのデータをシミュレーションした
バトルを製作したので、気が向いたら試してみてくれ。
もっとも、シミュレーションと言っても、
現実にダメージを受けるので、後悔はしないように。



クリア時の報酬 『ファイア』(Lv.2、魔力+3)

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
イフリート	6720	氷	P.464

ADVICE
敵の弱点である氷属性の魔法を使って攻撃していくのがオススメ。より安全に戦いたいなら、炎属性のダメージを軽減するアクセサリを装備しておくといい。

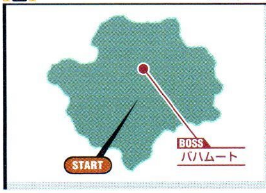
5 宝条研究室 ▶ 5-1 サンプルモンスター Lv.1

M 5-1-2 実験体 百弐號

発生条件 バノーラ村から帰還する(→P.121)

! (なし)

依頼文
バハムートとは珍しい……
より貴重なサンプルをありがとう。
今回も、手に入れたデータをもとに
シミュレーションバトルを作ってみたので、
気が向いたら試してみてくれ。



クリア時の報酬 アミュレット

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バハムート	8740	—	P.467



MISSION 5-1-2

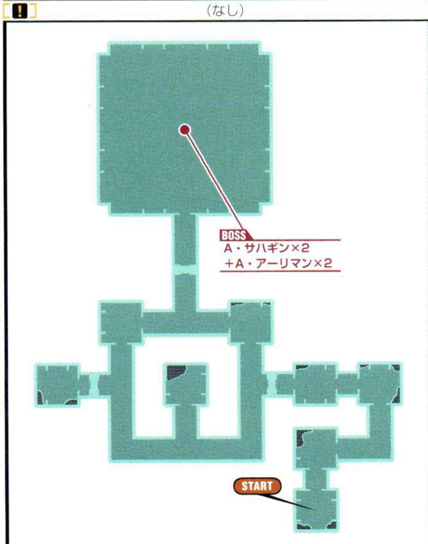
5 宝条研究室 ▶ 5-1 サンプルモンスター Lv.1

M 5-1-3 実験体 百参號

発生条件 伍番街プレート内部から転落する(→P.129)

! (なし)

依頼文
失敗作なのが判っているので、
あまり気が進まなかったのだが、対戦データが
取れたので、アンジールコピーも再現してみた。
ちょっと知能の高いモンスターにすぎないが、
まぁ、君の練習相手にはちょうどいいかもしれんな。



クリア時の報酬 雷の指輪

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
A・サハギン	3710	—	P.441
A・アーリマン	1890	—	P.442

ADVICE
このミッションには宝箱がひとつもなく、敵も弱いものしか出現しない。壁ぎわを移動すればバトルになることもないので、手早くボスのもとを目指し、クリアしてしまおう。

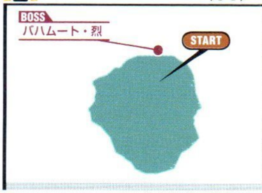
5 宝条研究室 ▶ 5-1 サンプルモンスター Lv.1

M 5-1-4 実験体 百四號

発生条件 バハムート・烈を倒す(→P.137)

[!] (なし)

依頼文
興味深いサンプルだ、バハムートの亜種だな。
ジェネシスも中々、いいものを持っているじゃないか。
そういう訳で、ジェネシスに感謝しながら、
このシミュレーションバトルを作ってみた。
データを取りたいので、何度か試してみてくれ。



クリア時の報酬 『ドレイン』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バハムート・烈	18000	—	P.468



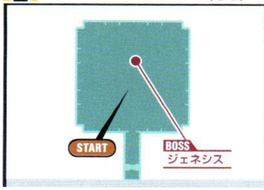
5 宝条研究室 ▶ 5-1 サンプルモンスター Lv.1

M 5-1-5 実験体 百伍號

発生条件 モデオヘイムから帰還する(→P.145)

[!] (なし)

依頼文
ジェネシスは死んだのか?
まぁ、どちらでもいい、それ自体に興味はない。
ともかく関心があったのはジェネシスの能力だ。
失敗作にしては成長の跡が見受けられる。
少なくとも君よりは将来に期待が持てそうだな。



クリア時の報酬 毒の衝撃

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ジェネシス	14800	—	P.469

ADVICE

敵の物理無効、魔法無効、リジェネ状態を解除できないと、バトルが長引いてしまう。『デスペル』を装備してミッションに参加したい。

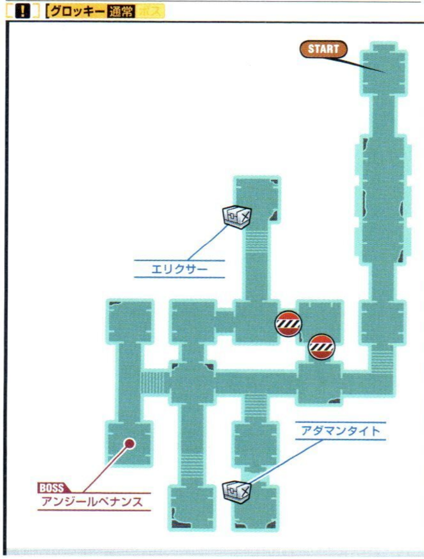
5 宝条研究室 ▶ 5-1 サンプルモンスター Lv.1

M 5-1-6 実験体 百六號

発生条件 モデオヘイムから帰還する(→P.145)

[!] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
アンジールも惜しいことをしたね。
神羅に戻れば、もう少し長生きできたものを。
回収できなかったのは残念だが、残されたデータを
元にして、最後の状態を再現してみた。
君なら、再現度がわかるのではないかな?



クリア時の報酬 『ドレイラ』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
A・ハウンド	1574	—	P.436
A・グリフォン	9850	—	P.448
アンジールペナンス	27800	—	P.470





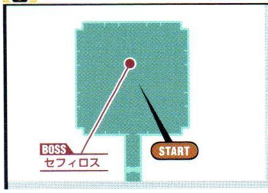
5 宝条研究室 ▶ 5-2 サンプルモンスター Lv.2

M 5-2-1 実験体 百七號

発生条件 セフィロスと戦う(→P.163)

[!] (なし)

依頼文
英雄は本当に死んだのか?
もう少し早く、ニブルヘイムに着ければ、
おもしろい展開になったものを……
せめて、魔晄炉の監視システムのデータをもとにした、
英雄の最後の雄姿をリリースすることで我慢するか。



クリア時の報酬 『ケアルガ』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
セフィロス	31900	—	P.473

ADVICE
画面上部に『こころない天使』が表示されたら、『ケアルラ』などの回復手段にカーソルを合わせておこう。そうすれば、ザックスのHPが1になった瞬間に◎ボタンを押すだけで、すぐに回復することができる。

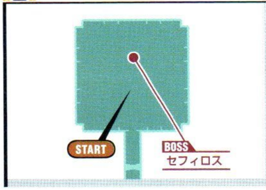
5 宝条研究室 ▶ 5-2 サンプルモンスター Lv.2

M 5-2-2 実験体 百八號

発生条件 セフィロスと戦う(→P.163)

[!] (なし)

依頼文
魔晄炉でのセフィロスは本気で戦っていたのか?
今の監視システムでは、心の奥底までは記録できないのが残念だ。
それでも、君をソルジャーだと認めたのか、彼はかなりの強さを発揮している、興味深い状態だ……



クリア時の報酬 『ファイガ』

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
セフィロス	52820	—	P.474
炎マテリア	14352	氷	P.474
氷マテリア	14352	雷	P.474
雷マテリア	14352	炎	P.474
支援マテリア	14352	—	P.474

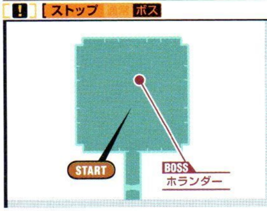
5 宝条研究室 ▶ 5-2 サンプルモンスター Lv.2

M 5-2-3 実験体 百九號

発生条件 ゴンガガから出発する(→P.173)

[!] 【ストップ】【ボス】

依頼文
どうも失敗作のデータばかり集まるのが困りものだね。
まぁ、いい、失敗作にも実験材料としての
価値があるのは事実だ。
かつては、私の邪魔ばかりしていた男だが、
これからは実験材料として、働いてもらおう。



クリア時の報酬 死の衝撃

クリア後の変化 M 5-2-4 実験体 百拾號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ランダウォーム	4400	氷	P.445
ホランダー	98540	—	P.477

ADVICE
『ファニーウォーム』で大量に出現するランダウォームは、ストップ効果を持つ『糸』や、MPを吸収する『アスピル』がやっかい。『クエイク』などで、まとめて倒してしまおう。

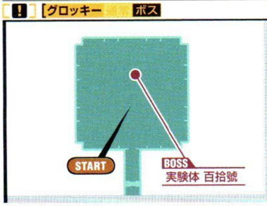
5 宝条研究室 ▶ 5-2 サンプルモンスター Lv.2

M 5-2-4 実験体 百拾號

発生条件 M 5-2-3 実験体 百九號をクリアする

[!] 【グロッキー】【ボス】

依頼文
久しぶりに、マトモな実験体を製作してみた。
すでに何回か戦っている種類だから、
姿かたちは見覚えがあるだろう。
でも、中身は、、、まぁ、戦ってみてくれたまえ。



クリア時の報酬 『ウォール』

クリア後の変化 M 5-2-5 実験体 百拾壱號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾號	48509	—	P.463



5 宝条研究室 ▶ 5-2 サンプルモンスター Lv.2

M 5-2-5 実験体 百拾壱號

発生条件：M 5-2-4 実験体 百拾號をクリアする

! 即死 ボス ストップ ボス グロッキー ボス

依頼文：
モンスターに限らずだが、
すべての能力を最高に高めるのは極めて難しい。
そこで、ちょっとした能力を追加しただけの実験体を
製作してみた。
どんなことをするかは、戦ってみれば判るだろう。



クリア時の報酬：デブチョコボの羽×4

クリア後の変化：M 5-2-6 実験体 百拾弐號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾壱號	11007	—	P.443

ADVICE

敵は『デス』を使ってくるうえ、炎、氷、雷属性のダメージを吸収してしまう。あらかじめ即死効果を防ぐ装備を身につけたうえで、無属性の『戦う』で攻撃していくといい。

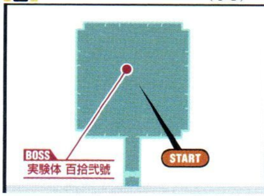
5 宝条研究室 ▶ 5-2 サンプルモンスター Lv.2

M 5-2-6 実験体 百拾弐號

発生条件：M 5-2-5 実験体 百拾壱號をクリアする

! （なし）

依頼文：
今度は、
特定の能力だけを高めた実験体を製作してみた。
どんなバトルをするのかの検証を行いたいので、
さっさと戦ってみてくれ。



クリア時の報酬：『アスピル剣』

クリア後の変化：M 5-3-1 実験体 百拾参號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾弐號	68350	—	P.441

ADVICE

敵は「『連続ジャンプ』→『ジャンプ』×4回→『疲労状態』→『ウォーター』」という行動をくり返す。『疲労状態』の前後は何もしないので、そのスキを狙って攻撃しよう。

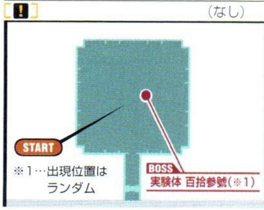
5 宝条研究室 ▶ 5-3 サンプルモンスター Lv.3

M 5-3-1 実験体 百拾参號

発生条件：M 5-2-6 実験体 百拾弐號をクリアする

! （なし）

依頼文：
以前にサンプルが手に入った召喚獣の
パワーアップの研究をしてみた。
素材が素材だけあって、かなりイイ感じにパワーアップ
できたので、さっそくテストをしてみたい。
早く、始めてくれ。



※1…出現位置はランダム

クリア時の報酬：『スカイポイズン』

クリア後の変化：M 5-3-2 実験体 百拾四號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾参號	43500	—	P.464



MISSION 5-3-1

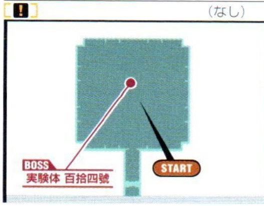
5 宝条研究室 ▶ 5-3 サンプルモンスター Lv.3

M 5-3-2 実験体 百拾四號

発生条件：M 5-3-1 実験体 百拾参號をクリアする

! （なし）

依頼文：
クックックッ……
今回は、ちょっとおもしろいサンプルを用意してみた。
君専用のサンプルと言っても過言ではない。
実に、興味深い実験になりそうなので、
急いで始めてくれたまえよ。



クリア時の報酬：『デスターン』

クリア後の変化：M 5-3-3 実験体 百拾伍號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾四號	105000	—	P.481

ADVICE

実験体 百拾四號こと、クラス2nd時代のザックスのデータが相手。接近戦を挑むのは危険なので、遠距離から『グラビデ』を使って敵のHPをケズり、『ファイガ』などでトドメを刺すという戦法が有効だ。

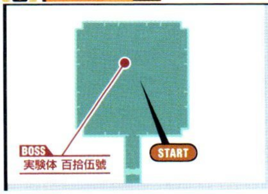
5 宝条研究室 ▶ 5-3 サンプルモンスター Lv.3

M 5-3-3 実験体 百拾伍號

発生条件 M 5-3-2 実験体 百拾四號をクリアする

! ［ストップ ボス］

依頼文
行動原理で相手の意表をつく実験体を用意した。
君のような単純極まりない思考系体では、
延々と負け続けるかもしれないが、それも興味深い。
もっとも、そうなると、君と実験体……
どちらがサンプルか判らなくなるが……



クリア時の報酬	『鉄拳パンチ』
クリア後の変化	M 5-3-4 実験体 百拾六號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾伍號	82240	—	P.445

ADVICE
実験体 百拾伍號は、「『警戒中 …』→1～2回行動する」をくり返す。『警戒中 …』を使った敵は一定時間無敵状態になるが、気にせず『戦う』で攻撃しよう。時間はかかるものの、ダメージを受けずに倒せる。

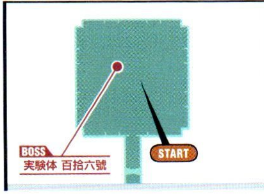
5 宝条研究室 ▶ 5-3 サンプルモンスター Lv.3

M 5-3-4 実験体 百拾六號

発生条件 M 5-3-3 実験体 百拾伍號をクリアする

! ［ストップ ボス］

依頼文
久しぶりに、
単純に強化しただけの普通の実験体を製作してみた。
今の君なら、勝てる……と思うが、
ある程度の、興味深い要素は入れてあるので、
まぁ、試しに戦ってみてほしい。



クリア時の報酬	プラチナバングル
クリア後の変化	M 5-3-5 実験体 百拾七號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾六號	223760	—	P.453



MISSION 5-3-4

5 宝条研究室 ▶ 5-3 サンプルモンスター Lv.3

M 5-3-5 実験体 百拾七號

発生条件 M 5-3-4 実験体 百拾六號をクリアする

! ［グロッキー ボス］

依頼文
どうも実験体は、すぐに死んでしまうので困りものだ。
そこで、死ににくい実験体というのを作ってみた。
これもひとつの方向性だが、ソルジャーごときに負ける
ようなら、やはり失敗作となるかもしれない。
答えを知りたいので、早く戦ってみてくれ。



クリア時の報酬	クリスタルオーブ
クリア後の変化	M 5-3-6 実験体 百拾八號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾七號	217980	—	P.447

ADVICE
実験体 百拾七號は、バトル開始時からつねにリジェネ状態になっている。とはいえ、『ふきとばし』を使えば一発で倒せるので狙ってみよう。『ふきとばし』がない場合は、毒状態にしてしまうといい。

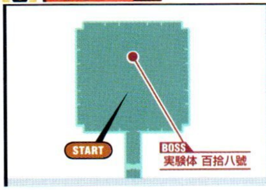
5 宝条研究室 ▶ 5-3 サンプルモンスター Lv.3

M 5-3-6 実験体 百拾八號

発生条件 M 5-3-5 実験体 百拾七號をクリアする

! ［即 死 ボス］

依頼文
君のバトルでのデータから、
新しい実験体を製作することができた。
やってみると実に単純な実験なのだが、
でき上がってみると非常に興味深い実験体になった。
ぜひとも戦ってみてほしい。



クリア時の報酬	ダークマター×5
クリア後の変化	M 5-4-1 実験体 百拾九號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾八號	132500	—	P.454



MISSION 5-3-6

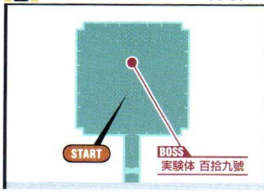
5 宝条研究室 ▶ 5-4 サンプルモンスター Lv.4

M 5-4-1 実験体 百拾九號

発生条件 M 5-3-6 実験体 百拾八號をクリアする

! (なし)

依頼文
以前に製作した実験体のデータを、別のモンスターに移植してみた。
思考系体は違うものの、根本的な能力は同レベルまで高めているので、ソルジャーの力で倒せるかどうか、大いに興味がある。



クリア時の報酬 属性剣

クリア後の変化 M 5-4-2 実験体 百廿號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百拾九號	188500	—	P.455

ADVICE
この実験体にも『ふきとばし』が有効だが、敵が『バリア』を使って無敵状態になっているあいだは無効化されてしまう。『戦う』で攻撃して『バリア』の使用を中止させ、そのスキに『ふきとばし』を当てよう。

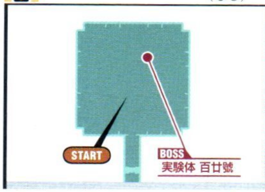
5 宝条研究室 ▶ 5-4 サンプルモンスター Lv.4

M 5-4-2 実験体 百廿號

発生条件 M 5-4-1 実験体 百拾九號をクリアする

! (なし)

依頼文
たまには目先の変わったモンスターを実験体とするのもおもしろいと思い、作成してみた実験体だ。
どこまでおもしろいデータが取れるかは未知数だが、今の君にとっては充分、強敵だろう。
今後も実験は続くので、死なないように頑張りたまえ。



クリア時の報酬 『マジカルパンチ』

クリア後の変化 M 5-4-3 実験体 百廿壱號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百廿號	162850	—	P.451

ADVICE
敵はザックスの攻撃を連続で受けつづけると、身体を大きくふくらませて物理無効状態か魔法無効状態になる。立てつづけに攻撃せず、威力の大きな攻撃を一発ずつ当てていくようにするといい。

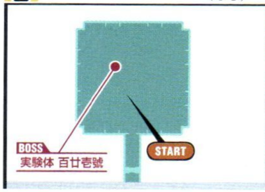
5 宝条研究室 ▶ 5-4 サンプルモンスター Lv.4

M 5-4-3 実験体 百廿壱號

発生条件 M 5-4-2 実験体 百廿號をクリアする

! (なし)

依頼文
かねてから続けていた魔晄強化型の実験体だ。
これまでの実験体とは違い、ソルジャー以上の戦闘力を発揮できるはずなのだが……とりあえずは、君と戦わせて戦闘力を測定してみようか。



クリア時の報酬 『フレア』

クリア後の変化 M 5-4-4 実験体 百廿弐號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百廿壱號	278500	—	P.424

ADVICE
実験体 百廿壱號は、『学習』を使うたびに行動が変化する。『適応』を使ったときは、物理無効か魔法無効状態になるので、『デスペル』などで解除できるようにしておこう。

5 宝条研究室 ▶ 5-4 サンプルモンスター Lv.4

M 5-4-4 実験体 百廿弐號

発生条件 M 5-4-3 実験体 百廿壱號をクリアする

! (なし)

依頼文
単純にパワーだけをアップした実験体を製作してみた。
今回も、ソルジャー以上の能力を持つ実験体になるはずなのだが、君なら倒せるかもしれないな。
まぁ、ともかく実験してみよう。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×5

クリア後の変化 M 5-4-5 実験体 百廿参號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百廿弐號	106500	—	P.437

ADVICE
実験体 百廿弐號は、△ボタンで防御できない『パワーLv.1』〜『パワーLv.8』を順番に使ってくる。『パワーLv.8』のダメージは99999なので、移動して攻撃をかわすか、リレイズ状態になっておきたい。

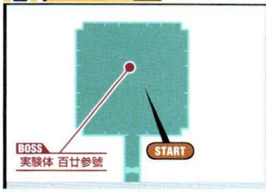
5 宝条研究室 ▶ 5-4 サンプルモンスター Lv.4

M 5-4-5 実験体 百廿参號

発生条件 M 5-4-4 実験体 百廿弐號をクリアする

! グロッキー ボス

依頼文
どうも、モンスターを元にしているのが、
根本的に間違っている可能性がある。
そこで、モンスター以外のデータを元にした
実験体を作成してみた。
何と言うか……君専用の実験体だな。



クリア時の報酬 『クエイク』(MASTER、魔力+45)

クリア後の変化 M 5-4-6 実験体 百廿四號が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百廿参號	435850	—	P.481

ADVICE

敵はクラス1stとなったザックスのデータ。各種の魔法で攻撃や自身の強化を行なうが、『アスピガ』などで残りMPをゼロにしてしまえば怖くない。なお、敵は一度だけリレイズ状態となって復活する場合がある。

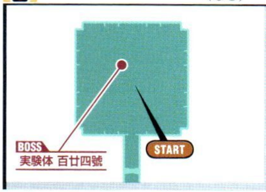
5 宝条研究室 ▶ 5-4 サンプルモンスター Lv.4

M 5-4-6 実験体 百廿四號

発生条件 M 5-4-5 実験体 百廿参號をクリアする

! (なし)

依頼文
やはり、素材の重要性は否定できない。
そこで、私の持っている素材のうち、
もっとも優秀なものを素材とした実験体を作成した。
今度ばかりは、君も………



クリア時の報酬 リボン

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
実験体 百廿四號	428750	—	P.474

ADVICE

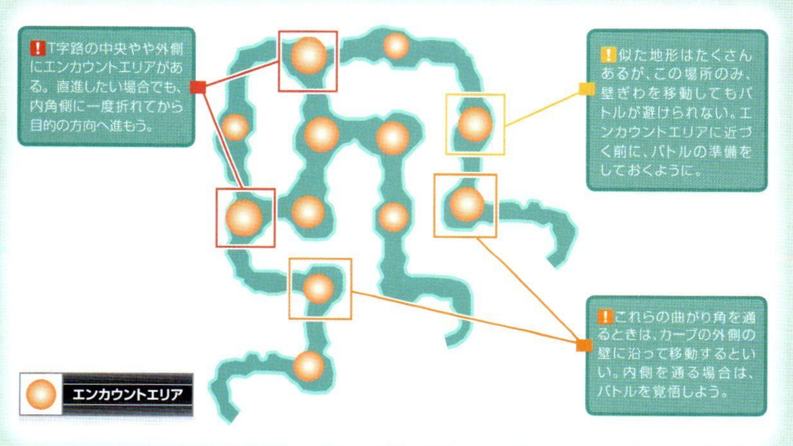
M 5-2-2 で戦ったセフィロスをより強化したデータが相手。とはいえ、各パラメータが上昇し、『召喚』のかわりに『エナジー』を使用する以外に大きな変化はない。『ウォール』でダメージを抑えつつ戦っていこう。

MISSION COLUMN エンカウントを避けにくいマップ②

※①はP.209、③はP.347に掲載

M 6-4-6 (→P.278)などの舞台となる孤島のマップも、エンカウントを避けにくい。このマップでは道のわきに樹木が茂る場所があり、壁に沿って歩いているつもりでも、樹木にザックスが当たって進行方向がズレ、気づかないうちに壁ぎわから離れてしまうことが多いのだ。エンカウントエリアの近くを移動するときは、カメラの向きをこまめに変えるだけでなく、ザックスを少しずつ進ませるようにしよう。

◎孤島のエンカウントエリア



ミッション 6

貴重なものを求めて…

神羅から出される指示のもと、各地に隠された貴重な品々を回収していく。報酬として手に入るほとんどのものが、マテリア合成のときに使う合成用アイテムであるのが特徴だ。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
6-1 アイテムを求めて	M 6-1-1 閉山した炭鉱のアイテム	2	32	フェニックスの尾	P.267
	M 6-1-2 無人島のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	40	チョコボの腕輪	P.267
	M 6-1-3 スラム街のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	48	『ジャンプ』	P.268
	M 6-1-4 深き洞窟のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	68	ダークマター×2	P.268
	M 6-1-5 埋もれているアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	84	ルナハープ×2	P.269
	M 6-1-6 炭鉱のアイテムⅡ	2 3 4 5 6 7 8 9 10	88	英雄の薬×2	P.269
6-2 ミッドガル都市開発部門	M 6-2-1 第一次スラム開発計画	5 7	52	デブチョコボの羽×2（＋八番街マテリア店）	P.270
	M 6-2-2 第二次スラム開発計画	5 6 7 8 9 10	68	英雄の薬×2	P.270
	M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務	5 6 7 8 9 10	76	ルナハープ×2（＋伍番街マテリア店）	P.271
	M 6-2-4 群生地調査任務	5 6 7 8 9 10	84	エリクサー×20	P.271
	M 6-2-5 フェニックス計画	5 6 7 8 9 10	92	医術の心得	P.272
	M 6-2-6 地下都市計画	5 6 7 8 9 10	96	ルナハープ×2（＋六番街アクセサリ店）	P.272
6-3 アイテムハンター・ザックス	M 6-3-1 草原のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	116	デブチョコボの羽×2	P.273
	M 6-3-2 孤島のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	128	アダマンタイト×2	P.273
	M 6-3-3 合成アイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	136	ダークマター×3	P.274
	M 6-3-4 洞窟のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	156	デブチョコボの羽×2	P.274
	M 6-3-5 炭鉱のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	176	英雄の薬×2	P.275
	M 6-3-6 荒地のアイテム	2 3 4 5 6 7 8 9 10	196	ミスリル×3	P.275
6-4 掃除屋ザックス	M 6-4-1 洞窟のモンスターの…	2 3 4 5 6 7 8 9 10	216	ミスリル×3	P.276
	M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…	2 3 4 5 6 7 8 9 10	236	ルナハープ×2	P.276
	M 6-4-3 秘密施設に隠された…	2 3 4 5 6 7 8 9 10	260	デブチョコボの羽×3	P.277
	M 6-4-4 荒野に隠された…	2 3 4 5 6 7 8 9 10	284	ミスリル×3	P.277
	M 6-4-5 草原に埋蔵された…	2 3 4 5 6 7 8 9 10	308	光の腕輪	P.278
	M 6-4-6 隠された古代の…	2 3 4 5 6 7 8 9 10	332	デブチョコボの羽×3	P.278
6-5 企業クラッシャー・ザックス！	M 6-5-1 都市開発部門	2 3 4 5 6 7 8 9 10	356	英雄の薬×3	P.279
	M 6-5-2 宇宙開発部門	2 3 4 5 6 7 8 9 10	364	デブチョコボの羽×3	P.279
	M 6-5-3 報道部門	2 3 4 5 6 7 8 9 10	372	ミスリル×3	P.280
	M 6-5-4 治安維持部門	2 3 4 5 6 7 8 9 10	380	ミスリル×3	P.280
	M 6-5-5 兵器開発部門	2 3 4 5 6 7 8 9 10	384	『ドレイガ』（MASTER、HP＋500%）	P.281
	M 6-5-6 科学部門	2 3 4 5 6 7 8 9 10	388	『ハイジャンプ』（MASTER、力＋40）	P.281
6-6 マフィア対策プロジェクト	M 6-6-1 通称マルコーの男	2 3 4 5 6 7 8 9 10	392	デブチョコボの羽×4	P.282
	M 6-6-2 マルコーの男・再び	2 3 4 5 6 7 8 9 10	396	ミスリル×5	P.282
	M 6-6-3 マルコーの男・激戦	2 3 4 5 6 7 8 9 10	412	アダマンタイト×5	P.283
	M 6-6-4 マルコーの男・草原に	2 3 4 5 6 7 8 9 10	444	金の延べ棒	P.283
	M 6-6-5 マルコーの男・哀愁	2 3 4 5 6 7 8 9 10	460	ダークマター×10	P.284
	M 6-6-6 マルコーの男・黄昏	2 3 4 5 6 7 8 9 10	476	英雄の薬×10	P.284

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-1 アイテムを求めて

M 6-1-1 閉山した炭鉱のアイテム

発生条件 ウータイから帰還する(→P.113)

! (なし)

依頼文
炭鉱跡に、
モンスターが住み着いているという情報を入手した。
何らかのアイテムが残されたまま閉山された可能性もある。
さっそく、調査に出向いてくれ。



クリア時の報酬 フェニックスの尾

クリア後の変化 M 6-1-2 無人島のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
スプリガン	460	—	P.443



MISSION 6-1-1

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-1 アイテムを求めて

M 6-1-2 無人島のアイテム

発生条件 M 6-1-1 閉鎖した炭鉱のアイテムをクリアする

! (なし)

依頼文
無人島に、
モンスターが住み着いているという情報を入手した。
また、何らかのアイテムが埋もれている可能性もある。
さっそく、調査に出向いてくれ。



クリア時の報酬 チョコボの腕輪

クリア後の変化 M 6-1-3 スラム街のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
スプリガン	460	—	P.443
雷神鳥	1944	炎	P.451

ADVICE

雷神鳥とフライアイが『サンダー』の魔法を使ってくる。雷属性のダメージを減らすマテリアやアクセサリで対抗したいところだ。毒状態を防ぐ星のペンダントがあると、さらに安全にクリアできる。

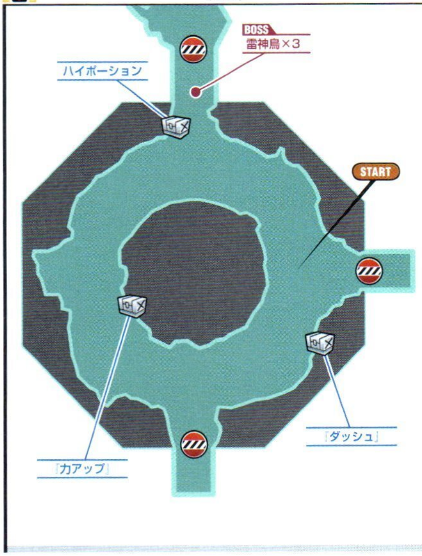
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-1 アイテムを求めて

M 6-1-3 スラム街のアイテム

発生条件 M 6-1-2 無人島のアイテムをクリアする

! (なし)

依頼文
スラム街に、モンスターが現れた。
住民に危害が及ぶ前にモンスターを排除してほしい。
また、エリア内の調査も同時に行ってほしい。



クリア時の報酬 『ジャンプ』

クリア後の変化 M 6-1-4 深き洞窟のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
トラップ	872	氷	P.449
雷神鳥	1944	炎	P.451



6 貴重なものを求めて… ▶ 6-1 アイテムを求めて

M 6-1-4 深き洞窟のアイテム

発生条件 M 6-1-3 スラム街のアイテムをクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
洞窟に、
モンスターが住み着いているという情報を入手した。
また、何らかのアイテムが埋もれている可能性もある。
さっそく、調査に出向いてくれ。



クリア時の報酬 ダークマター×2

クリア後の変化 M 6-1-5 埋もれているアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウォーム	3300	氷	P.445
トラップ	872	氷	P.449

ADVICE

氷属性の攻撃に弱い敵ばかりが出現するので、『ブリザド』を連発していけば、簡単にバトルを切り抜けられる。ストップ状態を防ぐアクセサリやマテリアを持っているなら、それを装備しておくといい。

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-1 アイテムを求めて

M 6-1-5 埋もれているアイテム

発生条件 M 6-1-4 深き洞窟のアイテムをクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟に、
妙なモンスターが住んでいるという情報を入手した。
また、何らかのアイテムが埋もれている可能性もある。
さっそく、調査に出向いてくれ。



クリア時の報酬 ルナハープ×2

クリア後の変化 M 6-1-6 炭鉱のアイテムⅡが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トンベリ	9999	—	P.434
ウォーム	3300	氷	P.445
トラップ	872	氷	P.449
マンドラゴラ	1776	炎	P.459

ADVICE

Aの場所にいるトンベリを倒せば、M 10-2-1 トンベリを見つけろ！(→P.344) が発生するので、ボスを倒す前に立ち寄るようにしたい。トンベリは攻撃の威力やHPが高いものの、動きが遅く攻撃を見切りやすいため、さほど苦労せずに倒せるはずだ。

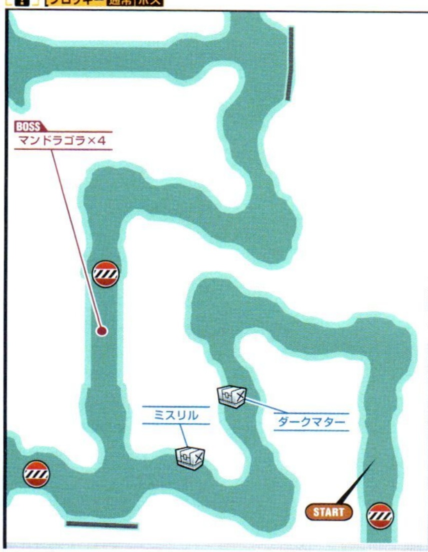
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-1 アイテムを求めて

M 6-1-6 炭鉱のアイテムⅡ

発生条件 M 6-1-5 埋もれているアイテムをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
炭鉱跡に、
モンスターが住み着いているという情報を入手した。
また、何らかのアイテムが埋もれている可能性もある。
さっそく、調査に出向いてくれ。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 6-3-1 草原のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レプリコン	3480	—	P.446
怪奇虫	1120	—	P.447
マンドラゴラ	1776	炎	P.459



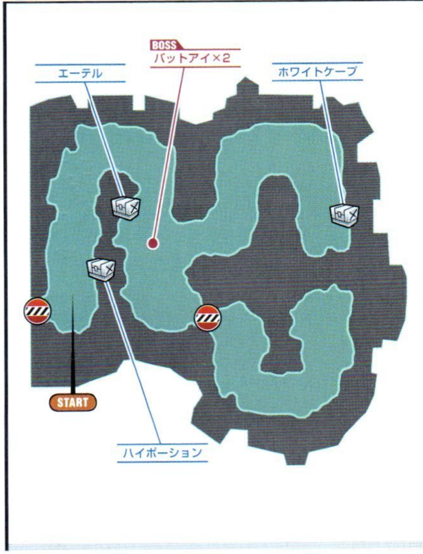
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-2 ミッドガル都市開発部門

M 6-2-1 第一次スラム開発計画

発生条件 バハムート・烈を倒したあと、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスで都市開発部門 主任と話す(→P.137)

! (なし)

依頼文
都市開発部門からの依頼である。
同部門はスラム地区のモンスターを排除して、
住みよいミッドガルの建設を目指している。
そこで、スラム地区に向かい、そこにいるモンスターを排除して、アイテム類があれば回収してほしい。



クリア時の報酬	デブチョコボの羽×2
クリア後の変化	M 6-2-2 第二次スラム開発計画が発生する
	八番街マテリア店がもらえる
	✉ 10-1 世界一のショップが届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バットアイ	2680	—	P.442
怪奇虫	1120	—	P.447

ADVICE
M 6-2-1、M 6-2-3、M 6-2-6 の各ミッションをクリアするごとに、新たなショップが利用できるようになる。M 6-2-1 のクリア時にオープンする八番街ショップでは、『HPアップ』などのマテリアが購入可能だ。

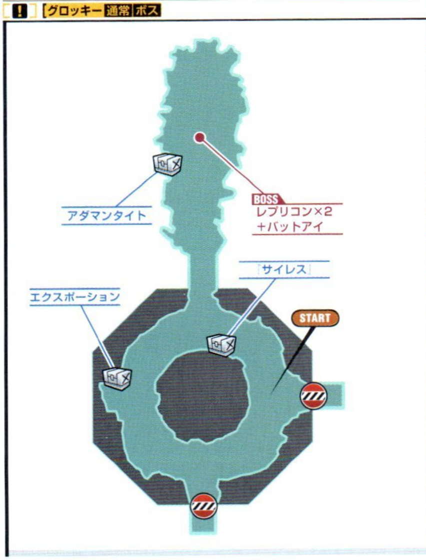
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-2 ミッドガル都市開発部門

M 6-2-2 第二次スラム開発計画

発生条件 M 6-2-1 第一次スラム開発計画をクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
前回のスラム整理作戦は成功を収めた。
そこで、再びソルジャーの力で、スラムのモンスターを排除する計画が進められることになった。
ただちにスラム街に向かい、モンスターを排除して、
アイテム類があれば回収してきてくれ。



クリア時の報酬	英雄の薬×2
クリア後の変化	M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バットアイ	2680	—	P.442
ヘッジホッグパイ	1512	—	P.444
レプリコン	3480	—	P.446



MISSION 6-2

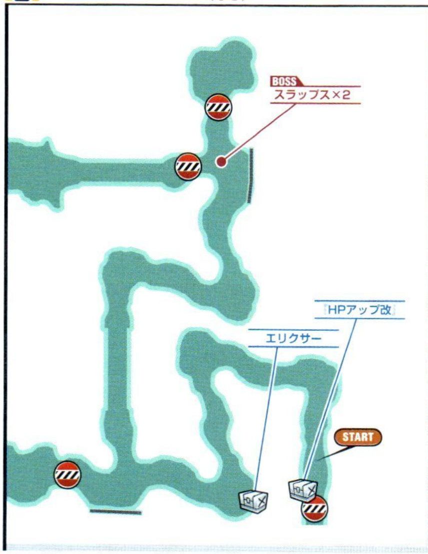
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-2 ミッドガル都市開発部門

M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務

発生条件 M 6-2-2 第二次スラム開発計画をクリアする

(なし)

依頼文
都市開発部は、魔晄炉の管理も担当しているのだが、
近頃の魔晄エネルギー消費量の増加には苦慮している。
そこで廃鉱になった魔晄採掘施設を再稼動させて、
エネルギー危機を脱する計画が持ち上がった。
ただちに現地に向かい、施設の状況を調査せよ。



クリア時の報酬 ルナハープ×2

クリア後の変化
- M 6-2-4 群生地調査任務が発生する
- 伍番街マテリア店がもらえる
- 10-2 伝統のショップが届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
怪奇虫	1120	―	P.447
スラップス	2280	炎	P.460

ADVICE

体力が非常に高く、物理攻撃ではほとんどダメージを与えられないスラップスに備えて、炎属性の攻撃魔法のマテリアを用意しておこう。念のため、毒状態を防ぐ装備も身につけておくといい。ちなみに、ミッションクリア後に利用可能になる伍番街マテリア店には、『力アップ』や『精神アップ』などの、パラメータを上げるマテリアが取りそろえられている。

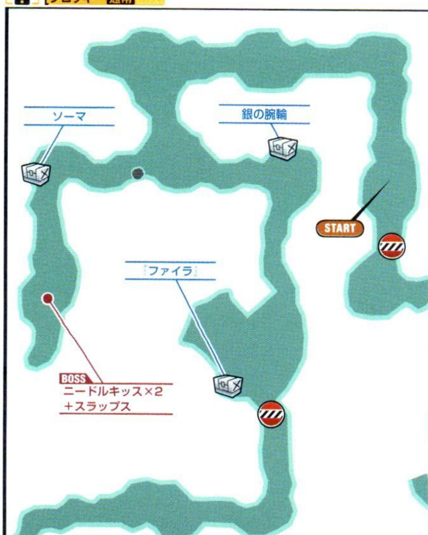
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-2 ミッドガル都市開発部門

M 6-2-4 群生地調査任務

発生条件 M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務をクリアする

グロッキー 通常 ボス

依頼文
都市開発部では、ミッドガルで流通している
アイテム類の生産も行っている。
そうした中、AP回復剤として知られるソーマの
原料となる植物の群生地が発見された。
ただちに現地へ向かい、群生地を制圧・確保せよ。



クリア時の報酬 エリクサー×20

クリア後の変化 M 6-2-5 フェニックス計画が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ニードルキッス	2650	炎	P.451
マンドラゴラ	1776	炎	P.459
スラップス	2280	炎	P.460

ADVICE

出現する敵は、魔法攻撃が有効なスラップスをはじめ、炎属性が弱点のものばかり。事前に弱点をつける魔法を用意してもいいが、このミッション内の宝箱から『ファイラ』を入手して、それを使っていくのも手。

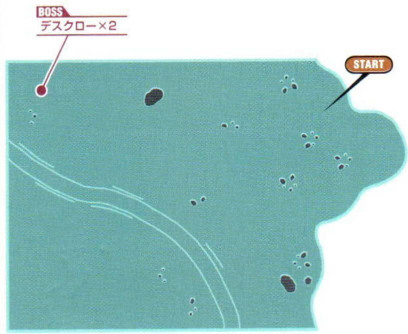
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-2 ミッドガル都市開発部門

M 6-2-5 フェニックス計画

発生条件 M 6-2-4 群生地調査任務をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス 【グロッキー 通常 ボス

依頼文
都市開発部門では、よりよい市民の暮らしを目指して、
フェニックスの尾を精製する計画を発動させた。
その原料を探す任務がソルジャーに回ってきたので、
指定されたエリアに飛んで、そのエリアのモンスターを
排除して原料を探してほしい。



クリア時の報酬 医術の心得

クリア後の変化 M 6-2-6 地下都市計画が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ニードルキッス	2650	炎	P.451
デスクロー	9050	炎	P.452
マンドラゴラ	1776	炎	P.459



MISSION 6-2-5

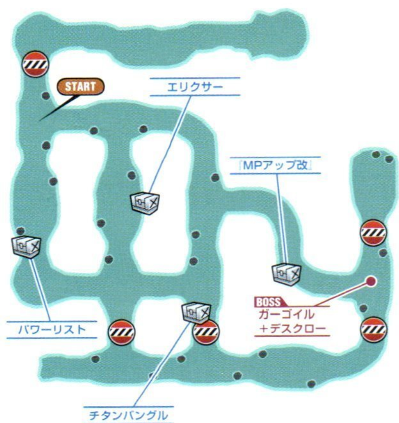
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-2 ミッドガル都市開発部門

M 6-2-6 地下都市計画

発生条件 M 6-2-5 フェニックス計画をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス

依頼文
都市開発部門が、
ジェネシス襲撃に備えて建設を計画した
地下都市の候補地にモンスターが大量発生した。
ただちに現地に赴き、モンスターの排除を行いつつ、
現地調査をしてきてほしい。



クリア時の報酬 ルナハープ×2

クリア後の変化
- M 6-4-1 洞窟のモンスターの…が発生する
- 六番街アクセサリ店がもらえる
- ✉ 10-3 憧れのショップが届く

※M 6-4-1 洞窟のモンスターの…が発生していると、新たなミッションがメインメニューに追加されるまで、六番街アクセサリ店はもらえず ✉ 10-3 憧れのショップも届かない

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デスクロー	9050	炎	P.452
ガーゴイル	6668	―	P.454
スラップス	2280	炎	P.460

ADVICE

フィールド上に宝箱が4つ置かれているものの、それぞれ離れた位置にあるため、すべて開けてまわろうとすると、敵と出くわす機会が多くなりがち。壁沿いを移動して、極力バトルを避けていきたい。

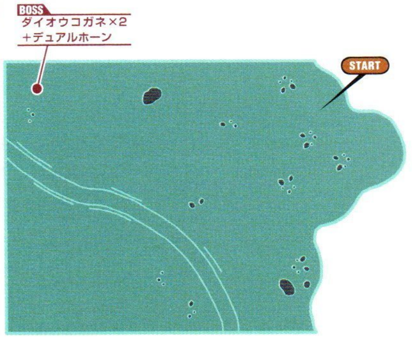
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-3 アイテムハンター・ザックス

M 6-3-1 草原のアイテム

発生条件 M 6-1-6 炭鉱のアイテムⅡをクリアする

! （なし）

依頼文
草原で、マテリア合成の触媒となるアイテムを持ったモンスターが発見された。
アイテムやモンスターの種類など、詳細を知りたい。
ただちに現地に向かい、モンスターと戦い、アイテムを確保してほしい。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×2

クリア後の変化 M 6-3-2 孤島のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
ボム	6608	氷	P.449
デュアルホーン	12800	—	P.461

ADVICE

ボスのデュアルホーンは、HPが高いうえに与えてくるダメージが大きく、つねにがまん状態になっている難敵。『ポイズン』で毒状態にしてHPをケズりつつ、背後から『戦う』での攻撃を着実に当てていこう。『バリア』を使って、受けるダメージを軽減するのも忘れずに。

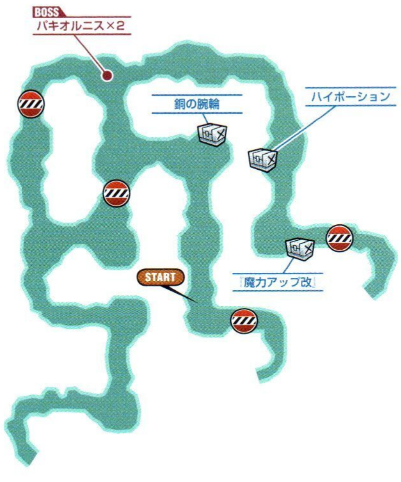
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-3 アイテムハンター・ザックス

M 6-3-2 孤島のアイテム

発生条件 M 6-3-1 草原のアイテムをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
南海の孤島で、マテリア合成の触媒となるアイテムを落とすモンスターが発見された。
モンスターの種類やアイテムの詳細など、より詳しい情報がほしいので、ただちに現地に向かって、モンスターと戦い、アイテムを確保してほしい。

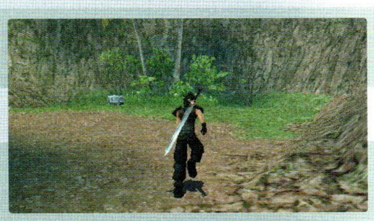


クリア時の報酬 アダマンタイト×2

クリア後の変化 M 6-3-3 合成アイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
パキオルニス	10089	—	P.446
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
ファニーフェイス	4668	—	P.453



MISSION 6-3-2

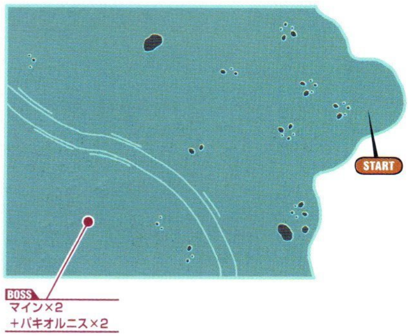
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-3 アイテムハンター・ザックス

M 6-3-3 合成アイテム

発生条件 M 6-3-2 孤島のアイテムをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
ソルジャーの重要な装備であるマテリアを強化するには
マテリア合成の触媒になるアイテムが欠かせない。
そこで合成アイテム探索計画を発動する。
情報を総合して、良質のアイテムを手に入れられる
場所の目星をつけたので、ただちに赴いてくれ。



クリア時の報酬	ダークマター×3
クリア後の変化	M 6-3-4 洞窟のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
パキオルニス	10089	―	P.446
ダイオウコガネ	3776	―	P.447
マイン	2000	―	P.450
ファニーフェイス	4668	―	P.453



MISSION 6-3-3

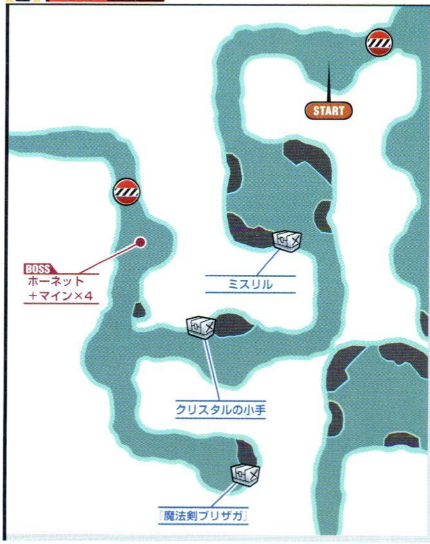
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-3 アイテムハンター・ザックス

M 6-3-4 洞窟のアイテム

発生条件 M 6-3-3 合成アイテムをクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
合成アイテム探索作戦は、順調に進んでいる。
今回も、良質のアイテムが期待できる場所である。
危険なモンスターが出現するかもしれないが、
成果に期待している。



クリア時の報酬	デブチョコボの羽×2
クリア後の変化	M 6-3-5 炭鉱のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マイン	2000	―	P.450
デーモン	19182	―	P.455
ホーネット	5604	炎	P.460

ADVICE

M 6-3-4 ～ M 6-3-6 では、即死効果のある攻撃を使う敵が多く出現する。とくにデーモンの『デス』は、■ボタンでの回避が非常に難しいので、セーフティビットなどの即死効果を防ぐ装備がなければ、これらのミッションへの参加はあとまわしにしたほうが無難だろう。

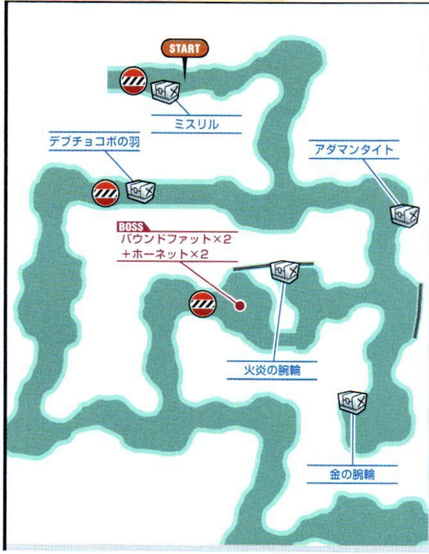
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-3 アイテムハンター・ザックス

M 6-3-5 炭鉱のアイテム

発生条件 M 6-3-4 洞窟のアイテムをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
炭鉱内のモンスターがアイテムを持っていた、
という情報が上がってきた。
これも合成アイテム探索計画の一環として
処理することにしたので、ただちに現地に赴いて、
アイテムを入手してほしい。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 6-3-6 荒地のアイテムが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バウンドファット	9545	—	P.444
デーモン	19182	—	P.455
ホーネット	5604	炎	P.460



MISSION 6-3-5

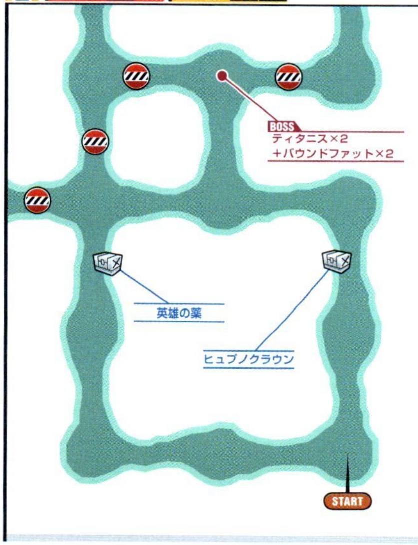
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-3 アイテムハンター・ザックス

M 6-3-6 荒地のアイテム

発生条件 M 6-3-5 炭鉱のアイテムをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
タークスから、人跡未踏の荒野に貴重なアイテムが
隠されているという情報がもたらされた。
接近できるのは、ソルジャーだけなので、ソルジャーを
派遣して、アイテムの回収を行うことが決定した。
ただちに現地に向かい、アイテムを回収してくれ。



クリア時の報酬 ミスリル×3

クリア後の変化 M 6-4-1 洞窟のモンスターの…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バウンドファット	9545	—	P.444
ティタニス	13892	—	P.447
ホーネット	5604	炎	P.460

ADVICE

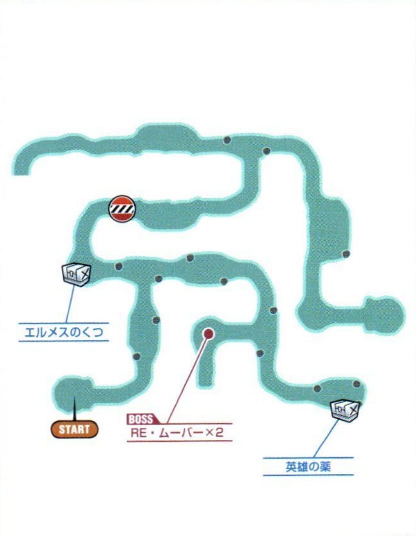
即死、毒、沈黙、グロッキーなどの効果を持つ攻撃を使ってくる敵が多い。複数のアクセサリを組み合わせて防ぐのも手だが、『ステータス防御』と『ヘルプリザガ』のマテリアを同時に装備すれば、上記のステータス変化をすべて防いでくれるのでオススメ。

M 6-4-1 洞窟のモンスターの…

発生条件 M 6-2-6 地下都市計画または M 6-3-6 荒地のアイテムをクリアする

【!】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
神羅の秘密施設である洞窟に、モンスターが繁殖して使用不可能となっている。ただちに排除せよ。
なお、モンスターの群れのリーダーがアイテムを保有しているとの報告を受けている。
任務中に入手したアイテムは私物化を認める。



クリア時の報酬 ミスリル×3

クリア後の変化 M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バウンドファット	9545	―	P.444
ティタニス	13892	―	P.447
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	―	P.458

ADVICE

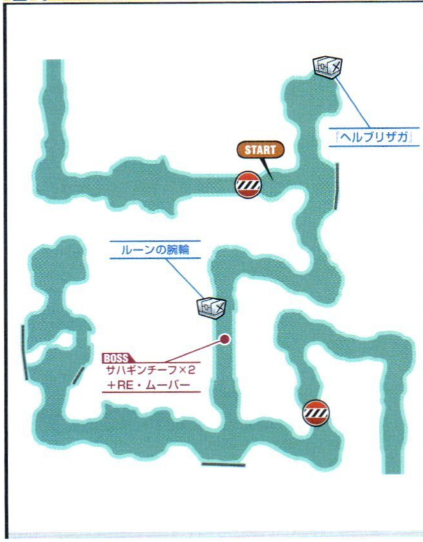
M 6-4-1～M 6-4-3には、物理攻撃でも魔法攻撃でもダメージを与えにくいRE・ムーバーが出現する。『○○パンチ』や『銭投げ』といった、相手の体力や精神を無視してダメージを与えられる攻撃手段を用意したうえで、ミッションに挑むといい。

M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…

発生条件 M 6-4-1 洞窟のモンスターの…をクリアする

【!】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
閉鎖された炭坑にモンスターが繁殖した。
周辺住民に影響が出るため、排除せよ。
なお、モンスターの群れのボスはレアアイテムを保有しているとの報告を受けている。
任務中に入手したアイテムの私物化を認める。



クリア時の報酬 ルナハープ×2

クリア後の変化 M 6-4-3 秘密施設に隠された…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	―	P.458
グリーングラス	5872	炎	P.459



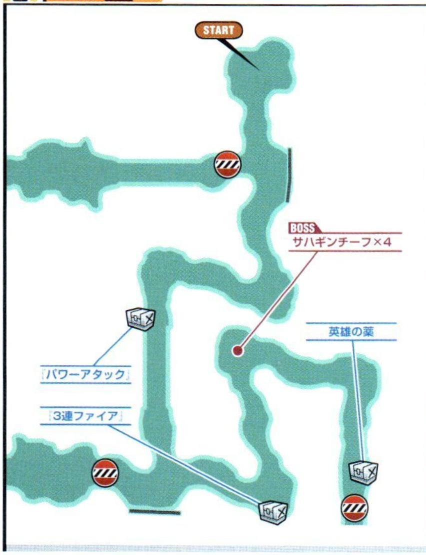
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-4 掃除屋ザックス

M 6-4-3 秘密施設に隠された…

発生条件 M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
神羅の秘密施設にサハギンが大量発生した。
ただちに現場へ向かい、排除せよ。
なお、敵は相当量の備蓄をしていて、レアアイテムも
保有しているらしい。
任務中に入手したアイテムは私物化を認める。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×3

クリア後の変化 M 6-4-4 荒野に隠された…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
ラーバウォーム	7380	氷	P.445
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	―	P.458



MISSION 6-4-3

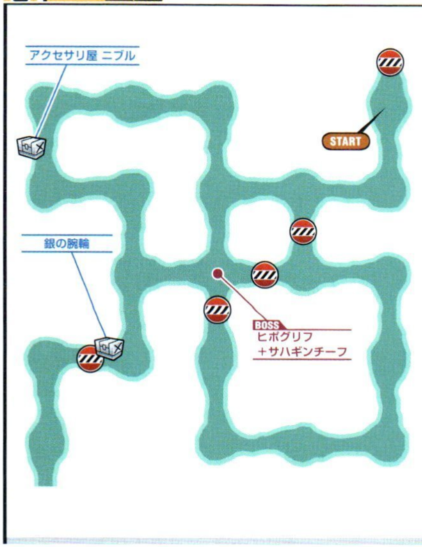
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-4 掃除屋ザックス

M 6-4-4 荒野に隠された…

発生条件 M 6-4-3 秘密施設に隠された…をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
荒野にグリフォンが出現した。
ただちに現場へ向かい、排除せよ。
なお、敵はレアアイテムを保有しているらしい。
任務中に入手したアイテムは私物化を認める。
うまくこなせば、報酬以上の価値のある任務だ。



クリア時の報酬 ミスリル×3

クリア後の変化 M 6-4-5 草原に埋蔵された…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
ヒポグリフ	95250	―	P.448
ガーネットモール	5735	―	P.456
ワイアード	48799	―	P.461

ADVICE

宝箱からキーアイテムを入手すると、アクセサリ屋 ニブルが新たに利用可能になる。このショップには、毒の衝撃やセーフティビットといった、ステータス変化を発生させたり防いだりするアクセサリが、数多く取りそろえられているのだ。

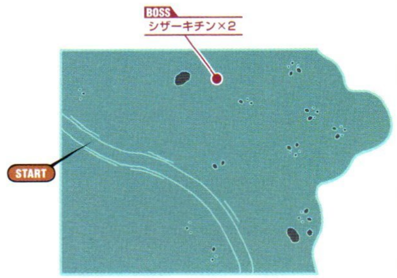
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-4 掃除屋ザックス

M 6-4-5 草原に埋蔵された…

発生条件 M 6-4-4 荒野に隠された…をクリアする

! ストップ ボス グロッキー 通常

依頼文
草原に神羅の埋蔵アイテムがあるとの情報が入った。
しかし、付近ではシザーキチンが目撃されている。
なお、敵はレアアイテムを保有しているらしい。
任務中に入手したアイテムは私物化を認める。
うまくこなせば、報酬以上の価値のある任務だ。



クリア時の報酬 光の腕輪

クリア後の変化 M 6-4-6 隠された古代の…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
シザーキチン	33850	—	P.452
ガーネットモール	5735	—	P.456
ワイアード	48799	—	P.461

ADVICE

M 6-4-5～M 6-5-1に出現するシザーキチンの『ツインクロー』は、こちらを長時間に渡ってストップ状態にするイヤな攻撃。エルメスのくつなどの、ストップ状態を防ぐ装備をかならず身につけておきたい。

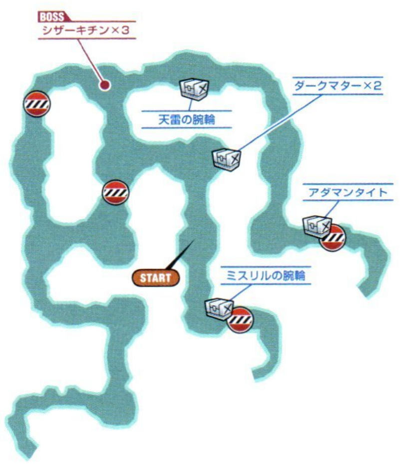
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-4 掃除屋ザックス

M 6-4-6 隠された古代の…

発生条件 M 6-4-5 草原に埋蔵された…をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常

依頼文
無人島に、地質調査隊を送りたい。
しかし、凶暴なモンスターがはびこっている。
ただちにモンスターを排除し、安全を確保せよ。
なお、ここには古代の秘宝が眠るという伝説がある。
任務中に入手したアイテムは私物化を認める。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×3

クリア後の変化 M 6-5-1 都市開発部門が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ヒポグリフ	95250	—	P.448
シザーキチン	33850	—	P.452
ガーネットモール	5735	—	P.456



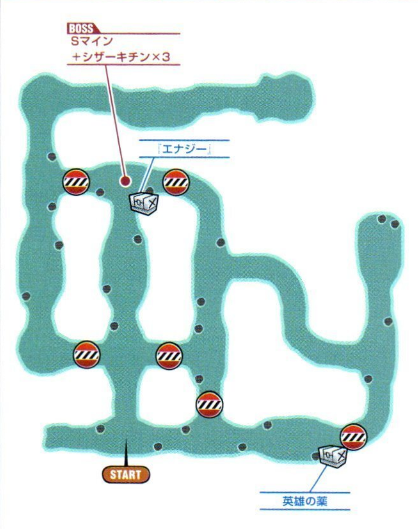
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-5 企業クラッシャー・ザックス！

M 6-5-1 都市開発部門

発生条件 M 6-4-6 隠された古代の…をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文
都市開発部門の競合他社が資材を洞窟に隠匿しているという情報が入った。その資材を確保せよ！
任務中入手したアイテムは、私物化を認める。
ただし付近には警備のために配置したモンスターがいるようだ。くれぐれも用心して任務にあたれ！



クリア時の報酬 英雄の薬×3

クリア後の変化 M 6-5-2 宇宙開発部門が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マカーラベ	6253	—	P.448
Sマイン	17850	—	P.450
シザーキチン	33850	—	P.452

ADVICE
マカーラベが使う『デス』と、シザーチキンが使う『ツインクロー』に備えて、即死とストップ効果を防ぐマテリアやアクセサリを装備してミッションに参加しよう。さらに、雷属性のダメージを吸収できる装備も身につけておけば、準備は万全だ。

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-5 企業クラッシャー・ザックス！

M 6-5-2 宇宙開発部門

発生条件 M 6-5-1 都市開発部門をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
宇宙開発部門の競合他社が資材を洞窟に隠匿しているという情報が入った。その資材を確保せよ！
任務中入手したアイテムは、私物化を認める。
ただし付近には警備のために配置したモンスターがいるようだ。くれぐれも用心して任務にあたれ！



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×3

クリア後の変化 M 6-5-3 報道部門が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デスゲイズ	17520	—	P.443
マカーラベ	6253	—	P.448
Sマイン	17850	—	P.450
マンドレイク	9975	炎	P.460

ADVICE
M 6-5-2 〜 M 6-5-4 に出現するマンドレイクは、即死効果のある攻撃や、こちらをグロッキー状態にする攻撃を使う。装備でステータス変化を防ぎつつ、『クエイク』などの攻撃魔法で一網打尽にするといい。

M 6-5-3 報道部門

発生条件 M 6-5-2 宇宙開発部門をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
報道部門の競合他社が資材を荒地に隠匿している
という情報が入った。その資材を回収せよ!
任務中入手したアイテムは、私物化を認める。
ただし付近には警備のために配置したモンスターが
いるようだ。くれぐれも用心して任務にあたれ!

クリア時の報酬 ミスリル×3

クリア後の変化 M 6-5-4 治安維持部門が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デスゲイズ	17520	—	P.443
マカーラベ	6253	—	P.448
シザークロー	57580	—	P.453
マンドレイク	9975	炎	P.460





M 6-5-4 治安維持部門

発生条件 M 6-5-3 報道部門をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

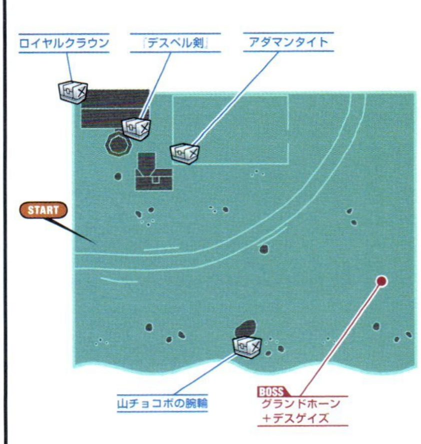
依頼文
治安維持部門の競合他社が資材を草原に隠匿している
という情報が入った。その資材を確保せよ!
任務中入手したアイテムは、私物化を認める。
ただし付近には警備のために配置したモンスターが
いるようだ。くれぐれも用心して任務にあたれ!

クリア時の報酬 ミスリル×3

クリア後の変化 M 6-5-5 兵器開発部門が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デスゲイズ	17520	—	P.443
ボルケーノ	27850	—	P.450
マンドレイク	9975	炎	P.460
グランドホーン	65040	—	P.461



ADVICE

HPが高いうえ、かぎられた手段でしかダメージが与えられない強敵のグランドホーンが出現する。『暗黒』か『すてみパンチ』を持っていないなら、このミッションへの参加はあとまわしにするのが賢明だ。

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-5 企業クラッシャー・ザックス！

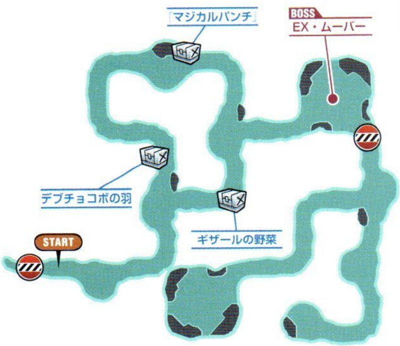
M 6-5-5 兵器開発部門

発生条件 M 6-5-4 治安維持部門をクリアする

! （なし）

依頼文

兵器開発部門の競合他社が資材を洞窟に隠匿している
という情報が入った。その資材を確保せよ！
任務中入手したアイテムは、私物化を認める。
ただし付近には警備のために配置したモンスターが
いるようだ。くれぐれも用心して任務にあたれ！



クリア時の報酬 『ドレイガ』（MASTER、HP+500%）

クリア後の変化 M 6-5-6 科学部門が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
デスゲイズ	17520	―	P.443
ボルケーノ	27850	―	P.450
EX・ムーバー	34860	―	P.458

ADVICE

物理攻撃にも魔法攻撃にも強いEX・ムーバーがボスだが、『マジカルパンチ』を使えば比較的簡単に倒せる。『マジカルパンチ』を持っていないなら、このミッションの宝箱から入手できるものを利用すれば問題ないだろう。報酬の『ドレイガ』のマテリアは、HP+500%ものパラメータ修正値を持つスグレモノ。

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-5 企業クラッシャー・ザックス！

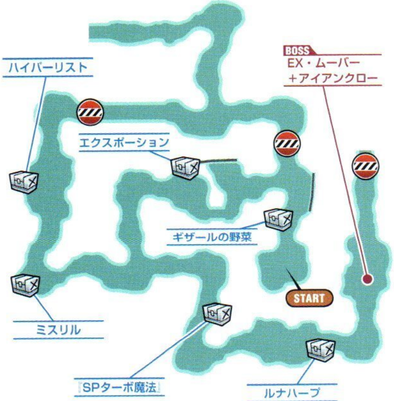
M 6-5-6 科学部門

発生条件 M 6-5-5 兵器開発部門をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文

科学部門の競合他社が資材を炭鉱に隠匿している
という情報が入った。その資材を回収せよ！
任務中入手したアイテムは、私物化を認める。
ただし付近には警備のために配置したモンスターが
いるようだ。くれぐれも用心して任務にあたれ！



クリア時の報酬 『ハイジャンプ』（MASTER、力+40）

クリア後の変化 M 6-6-1 通称マルコーの男が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
アイアンクロー	69780	―	P.453
EX・ムーバー	34860	―	P.458

ADVICE

ミッションの報酬として手に入る『ハイジャンプ』は、力+40のパラメータ修正値を持つ。そのまま装備してもいいが、使い勝手の良い『デスペル剣』をマテリア合成で作るのに活用するのも手だ。

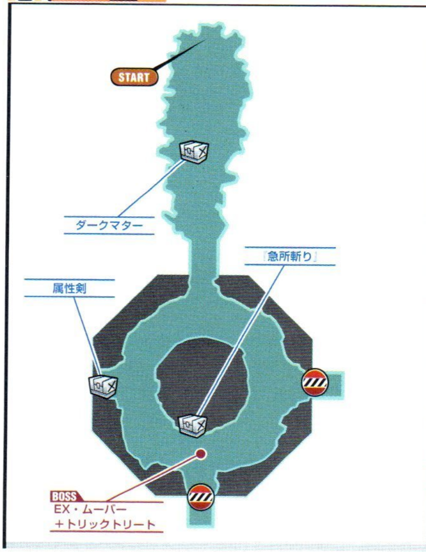
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-6 マフィア対策プロジェクト

M 6-6-1 通称マルコーの男

発生条件 M 6-5-6 科学部門をクリアする

！ 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ウォールマーケットを牛耳るマフィア
ドン・コルネオの隠しアイテムの情報を入手した。
過剰な勢力を抑制するために、アイテムを回収せよ。
なお、本任務はコルネオの勢力抑制が目的のため
任務中、入手したアイテムは、私物化を認める。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽×4

クリア後の変化 M 6-6-2 マルコーの男・再びが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アイアンクロー	69780	—	P.453
トリックトリート	92850	—	P.454
EX・ムーバー	34860	—	P.458



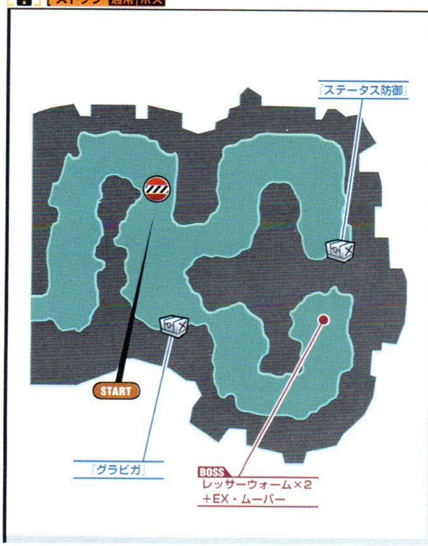
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-6 マフィア対策プロジェクト

M 6-6-2 マルコーの男・再び

発生条件 M 6-6-1 通称マルコーの男をクリアする

！ 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ドン・コルネオがスラムにアイテムを隠しているという
新情報を入手した。
過剰な勢力を抑制するために、アイテムを回収せよ。
なお、本任務はコルネオの勢力抑制が目的のため
任務中、入手したアイテムは、私物化を認める。



クリア時の報酬 ミスリル×5

クリア後の変化 M 6-6-3 マルコーの男・激戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッサーウォーム	42450	氷	P.446
アイアンクロー	69780	—	P.453
ホーンドデビル	72800	—	P.455
EX・ムーバー	34860	—	P.458

ADVICE

M 6-6-2とM 6-6-3に出現するレッサーウォームの『絶対停止糸』は、ストップ状態を防ぐ装備を身につけていても、こちらをストップ状態にするやっかいな攻撃。絶えず移動することで、確実にかわしたい。



6 貴重なものを求めて… ▶ 6-6 マフィア対策プロジェクト

M 6-6-3 マルコーの男・激戦

発生条件 M 6-6-2 マルコーの男・再びをクリアする

! ストップ 通常 ボス

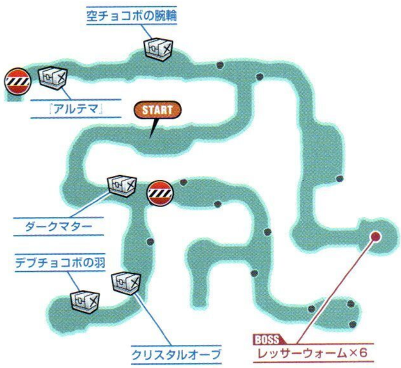
依頼文
ドン・コルネオが洞窟にアイテムを隠しているという
新情報を入手した。
過剰な勢力を抑制するために、アイテムを確保せよ。
なお、本任務はコルネオの勢力抑制が目的のため
任務中、入手したアイテムは、私物化を認める。

クリア時の報酬 アダマンタイト×5

クリア後の変化 M 6-6-4 マルコーの男・草原にが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッサーウォーム	42450	氷	P.446
ホーンドデビル	72800	—	P.455
EX・ムーバー	34860	—	P.458





6 貴重なものを求めて… ▶ 6-6 マフィア対策プロジェクト

M 6-6-4 マルコーの男・草原に

発生条件 M 6-6-3 マルコーの男・激戦をクリアする

! （なし）

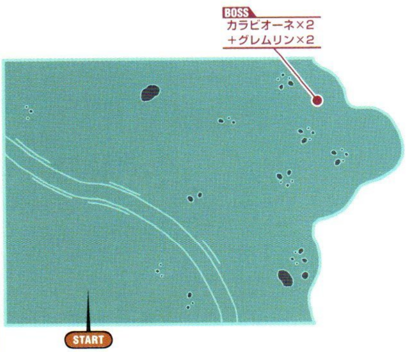
依頼文
ドン・コルネオが草原にアイテムを隠しているという
新情報を入手した。
過剰な勢力を抑制するために、アイテムを確保せよ。
なお、本任務はコルネオの勢力抑制が目的のため
任務中、入手したアイテムは、私物化を認める。

クリア時の報酬 金の延べ棒

クリア後の変化 M 6-6-5 マルコーの男・哀愁が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
グレムリン	58770	—	P.444
デストロイヤ	52500	—	P.451
カラビオーネ	13850	炎	P.461



ADVICE

強力な炎属性の魔法を放つグレムリンとデストロイヤ、MPに大ダメージを与えてくるカラビオーネといった強敵が出現する。マテリアやアクセサリで炎属性のダメージを吸収できるようにしたうえで、『ハンマーパンチ』などの、威力が大きくMPを消費しない技で攻撃するという戦法がオススメだ。

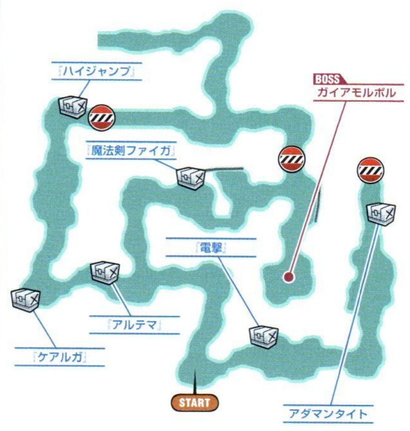
6 貴重なものを求めて… ▶ 6-6 マフィア対策プロジェクト

M 6-6-5 マルコーの男・哀愁

発生条件 M 6-6-4 マルコーの男・草原にをクリアする

! ［ストップ　ボス］［グロッキー　ボス］

依頼文
ドン・コルネオが炭坑にアイテムを隠しているという
新情報を入手した。
過剰な勢力を抑制するために、アイテムを確保せよ。
なお、本任務はコルネオの勢力抑制が目的のため
任務中、入手したアイテムは、私物化を認める。



クリア時の報酬 ダークマター×10

クリア後の変化 M 6-6-6 マルコーの男・黄昏が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
グレムリン	58770	—	P.444
デストロイヤ	52500	—	P.451
ガイアモルボル	1285650	—	P.457
カラビオーネ	13850	炎	P.461

ADVICE

M 2-5-6（→P.225）にも出現するガイアモルボルがボス。最大HPをできるだけ上げたうえで、複数のステータス変化を防げるリボンや、『ステータス防御』と『ヘルプリザガ』を組み合わせた装備で挑むといい。

6 貴重なものを求めて… ▶ 6-6 マフィア対策プロジェクト

M 6-6-6 マルコーの男・黄昏

発生条件 M 6-6-5 マルコーの男・哀愁をクリアする

! （なし）

依頼文
ドン・コルネオが荒地にアイテムを隠しているという
新情報を入手した。
過剰な勢力を抑制するために、アイテムを確保せよ。
なお、本任務はコルネオの勢力抑制が目的のため
任務中、入手したアイテムは、私物化を認める。



クリア時の報酬 英雄の薬×10

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
グレムリン	58770	—	P.444
カラビオーネ	13850	炎	P.461
フンババ	898500	—	P.463

ADVICE

ボスのフンババは力が非常に高いうえ、『ダメージアップ』や『物理防御』で自身を強化する。バリア状態になって受けるダメージを抑え、『デスペル』などで相手の強化を解除しながら戦っていこう。攻撃するときは、インビンシブルを装備し、ダメージ限界突破の能力を得た状態で『グラビガ』を使っていくのがオススメ。

ミッション 7

より貴重なものを…

敵に奪われた物資の回収や、極秘プロジェクトの検証といった多彩な任務に奔走する。アクセサリの装備数を増やすキーアイテムを入手できるので、なるべく早いタイミングで挑戦したい。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
7-1 回収任務	M 7-1-1 積荷回収任務	3 5 7	44	ハチマキ	P.286
	M 7-1-2 不法品回収任務	3 4 5 6 7 8 9 10	52	星のペンダント	P.286
	M 7-1-3 物資回収任務	3 4 5 6 7 8 9 10	60	ダイヤの小手	P.287
	M 7-1-4 補給物資回収任務	3 4 5 6 7 8 9 10	68	真珠のネックレス	P.287
	M 7-1-5 代理人任務	3 4 5 6 7 8 9 10	84	冷気の腕輪	P.288
	M 7-1-6 2回目の代理人任務	3 4 5 6 7 8 9 10	96	エルメスのくつ	P.288
7-2 貴重なものを求めて	M 7-2-1 破壊計画	4	68	アイテム合成の書	P.289
	M 7-2-2 第二次破壊計画	4 5 6 7 8 9 10	76	キーホルダー	P.289
	M 7-2-3 魔晄炉突入作戦	4 5 6 7 8 9 10	92	雷鳴の腕輪	P.290
	M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦	4 5 6 7 8 9 10	108	ドラゴンの腕輪	P.290
	M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦	4 5 6 7 8 9 10	116	バックパック	P.291
	M 7-2-6 アクセサリ回収任務	4 5 6 7 8 9 10	128	ショックの衝撃	P.291
7-3 能力開発プロジェクト	M 7-3-1 Pの未来予知 Lv.1	4 5 6 7 8 9 10	136	黒頭巾	P.292
	M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2	4 5 6 7 8 9 10	156	極光の腕輪	P.292
	M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3	4 5 6 7 8 9 10	176	海チョコボの腕輪	P.293
	M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4	4 5 6 7 8 9 10	196	金のかみかざり	P.293
	M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5	4 5 6 7 8 9 10	216	極光の腕輪	P.294
	M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6	4 5 6 7 8 9 10	236	アダマンバングル	P.294
7-4 Pからのコンタクト	M 7-4-1 ファーストコンタクト	4 5 6 7 8 9 10	156	ねじりハチマキ	P.295
	M 7-4-2 セカンドコンタクト	4 5 6 7 8 9 10	176	盗賊の小手	P.295
	M 7-4-3 サードコンタクト	4 5 6 7 8 9 10	196	ハチマキ	P.296
	M 7-4-4 フォースコンタクト	4 5 6 7 8 9 10	216	ミスリルの腕輪	P.296
	M 7-4-5 変化の予兆	4 5 6 7 8 9 10	236	烈火の腕輪	P.297
	M 7-4-6 ブレイクスルー	4 5 6 7 8 9 10	260	インビンシブル	P.297
7-5 孤児脱走事件	M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年	4 5 6 7 8 9 10	284	空チョコボの腕輪	P.298
	M 7-5-2 荒地へ逃げた長男	4 5 6 7 8 9 10	308	金の腕輪	P.298
	M 7-5-3 無人島へ逃げた少女	4 5 6 7 8 9 10	332	空チョコボの腕輪	P.299
	M 7-5-4 荒地へ逃げた次男	4 5 6 7 8 9 10	356	パワードスーツ	P.299
	M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子	4 5 6 7 8 9 10	364	エネルギースーツ	P.300
	M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子	4 5 6 7 8 9 10	372	ウィザードブレス	P.300
7-6 アクセサリ職人	M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち	4 5 6 7 8 9 10	380	お守り	P.301
	M 7-6-2 スカウトマン・ニアミス	4 5 6 7 8 9 10	384	妖精の指輪	P.301
	M 7-6-3 スカウトマン・停滞	4 5 6 7 8 9 10	388	守りの指輪	P.302
	M 7-6-4 スカウトマン・苛立ち	4 5 6 7 8 9 10	392	モグのお守り	P.302
	M 7-6-5 スカウトマン・焦燥	4 5 6 7 8 9 10	396	ねじりハチマキ	P.303
	M 7-6-6 スカウトマン・決意	4 5 6 7 8 9 10	420	エネルギースーツ	P.303

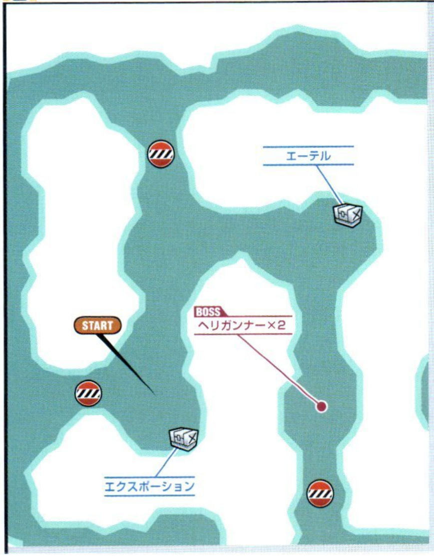
7 より貴重なものを… ▶ 7-1 回収任務

M 7-1-1 積荷回収任務

発生条件 バノーラ村から帰還したあと、MAP 1-1 ブリーフィングルームでソルジャー3rd Lv.1と話す(→P.121)

! (なし)

依頼文
神羅の運搬船がミディール付近にて沈没した。
積荷の一部がミディール周辺の孤島に流れついたようだが、
それが反神羅組織にわたれば厄介なことになる。
現地へ向かい、積荷を回収せよ。



クリア時の報酬 ハチマキ

クリア後の変化 M 7-1-2 不法品回収任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアサシン	720	—	P.416
ヘリガンナー	1850	雷	P.426
ガードハウンド	491	—	P.435

ADVICE

M 7-1-1～M 7-1-6をクリアしてからMAP 1-1 ブリーフィングルームにいるソルジャー3rdに話しかけると、キーアイテムのプレミアムタイヤがもらえる。このアイテムはサブイベント『続・花売りワゴン作成』(→P.180)でワゴンの材料となるものなので、ニブルヘイムへ出発する前にM 7-1-6までクリアしておきたい。

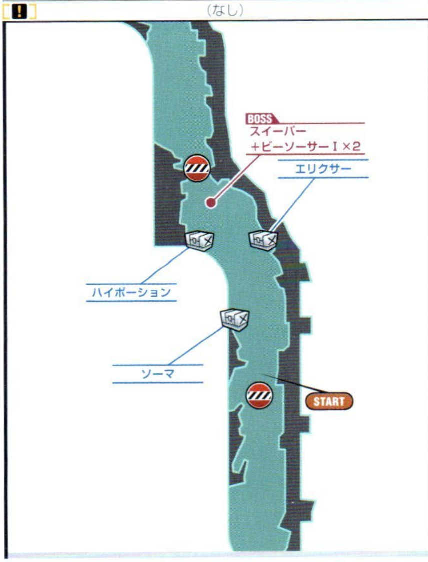
7 より貴重なものを… ▶ 7-1 回収任務

M 7-1-2 不法品回収任務

発生条件 M 7-1-1 積荷回収任務をクリアする

! (なし)

依頼文
スラムマーケットの闇市で神羅製アクセサリの
不法取引が行われていた。
汚職社員はすでに逮捕されているが、
一部のアクセサリはスラム街に隠されたままだ。
現地へ向かい、ただちに回収せよ。



クリア時の報酬 星のペンダント

クリア後の変化 M 7-1-3 物資回収任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアベンジャー	1230	—	P.417
ビーソーサーI	1020	—	P.425
スイーパー	3400	—	P.430





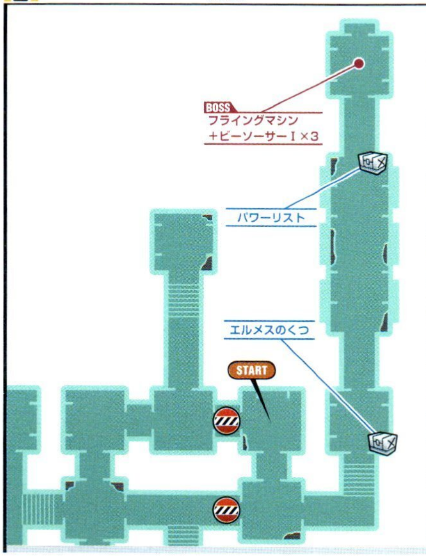
7 より貴重なものを… ▶ 7-1 回収任務

M 7-1-3 物資回収任務

発生条件 M 7-1-2 不法品回収任務をクリアする

! （なし）

依頼文
反神羅組織に強奪された物資がプレート内部にある。
神羅兵器の投入により、反神羅組織は壊滅したが、
兵器の誤作動により積荷の回収まではできなかった。
誤作動している神羅兵器は破壊しても構わない。
ただちに物資を回収せよ。



クリア時の報酬 ダイヤの小手

クリア後の変化 M 7-1-4 補給物資回収任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアサルト	2040	—	P.417
ビーソーサーⅠ	1020	—	P.425
フライングマシン	4243	雷	P.426



MISSION 7-1-3

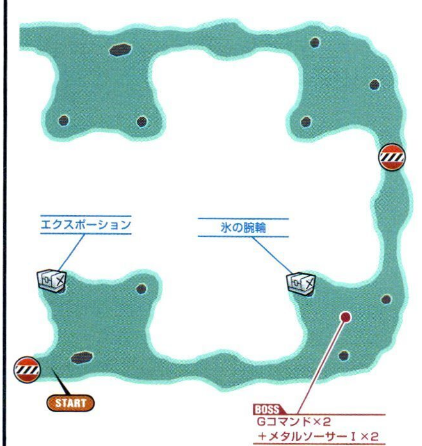
7 より貴重なものを… ▶ 7-1 回収任務

M 7-1-4 補給物資回収任務

発生条件 M 7-1-3 物資回収任務をクリアする

! （なし）

依頼文
大量の神羅兵器と共に姿を消していたソルジャー用
補給物資がミッドガル北東の荒野で発見された。
周辺にはジェネシス軍も目撃されている。
ただちに現地へ向かい、補給物資を回収せよ。

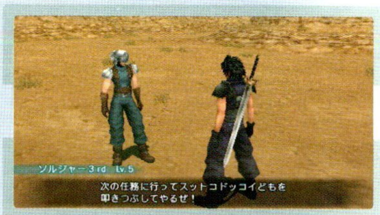


クリア時の報酬 真珠のネックレス

クリア後の変化 M 7-1-5 代理人任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gコマンド	2448	—	P.417
メタルソーサーⅠ	1680	—	P.426



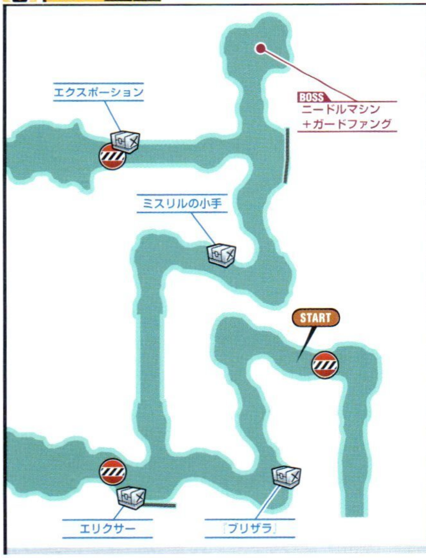
MISSION 7-1-4

M 7-1-5 代理人任務

発生条件 M 7-1-4 補給物資回収任務をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
ソルジャー・クラス3rdがジェネシス軍に強奪された
積荷を回収するために、単独で向かった。しかし、
ソルジャーは負傷して戦線離脱、
完全にやる気が空回りしている。
ただちに現地に急行し、代わりに積荷を回収しろ。



クリア時の報酬 冷気の腕輪

クリア後の変化 M 7-1-6 2回目の代理人任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gダイバー	3440	—	P.419
ニードルマシン	7430	—	P.431
ガードファング	2060	—	P.436



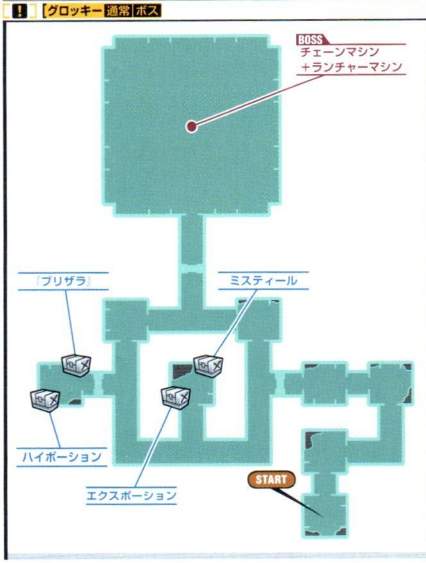
MISSION 7-1-5

M 7-1-6 2回目の代理人任務

発生条件 M 7-1-5 代理人任務をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
緊急事態だ。
プレート内部に潜伏していたジェネシス軍に、
神羅製のアクセサリが奪われてしまった。
3rdを派遣するも、まるで歯がたたないようだ。
ただちに現地へ向かい、アクセサリを回収しろ。



クリア時の報酬 エルメスのくつ

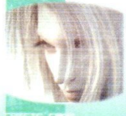
クリア後の変化 MAP 1-1 ブリーフィングルームでソルジャー3rd Lv.7と話すとプレミアムタイヤをもらえる(→P.121)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gレギオン	3040	—	P.419
チェーンマシン	11800	—	P.431
ランチャーマシン	12500	—	P.432



MISSION 7-1-6



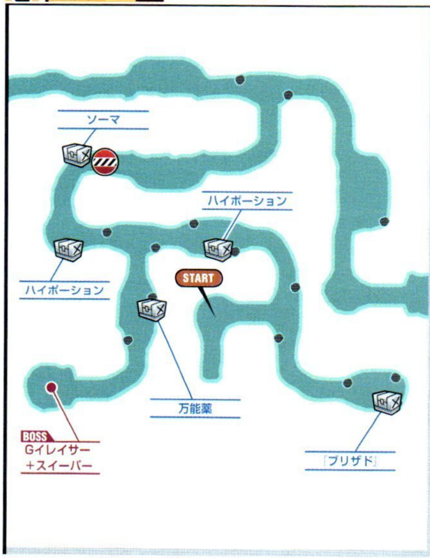
7 より貴重なものを…　▶ 7-2 貴重なものを求めて

M 7-2-1 破壊計画

発生条件 伍番街プレート内部から転落する(→P.129)

[!] 【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
ジェネシス軍の地下装備品工場が発見された。
この工場を破壊すれば、ジェネシス軍の戦力増強に打撃を与えることができる。
ただちに、地下工場へ侵入し、ジェネシス軍を粉砕して、装備品を回収せよ。



クリア時の報酬 アイテム合成の書

クリア後の変化 M 7-2-2 第二次破壊計画が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gイレイサー	8400	—	P.420
スイーパー	3400	—	P.430
パイルマシン	10230	—	P.431

ADVICE

このミッションをクリアしてアイテム合成の書を手に入れると、マテリア合成のさいにアイテムを使用した合成ができるようになる。より強力なマテリアを作るための近道となるので、ぜひ入手しておきたい。

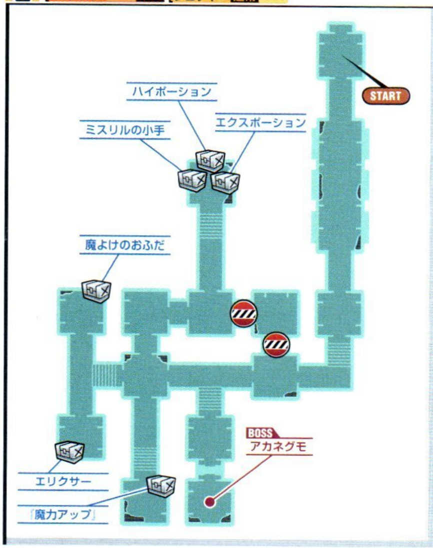
7 より貴重なものを…　▶ 7-2 貴重なものを求めて

M 7-2-2 第二次破壊計画

発生条件 M 7-2-1 破壊計画をクリアする

[!] 【ストップ 通常 ボス】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
装備品工場を破壊されたジェネシス軍だが、
別の地点に新たな工場を建設したらしい。
ただちに、工場に突入し、ジェネシス軍を粉砕せよ。
だが、ジェネシス軍は、前回の襲撃の経験から守りを固めているので充分に注意して突入してほしい。



クリア時の報酬 キーホルダー

クリア後の変化 M 7-2-3 魔晄炉突入作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアベンジャー	1230	—	P.417
レッドソーサーⅢ	2220	—	P.425
スイーパー	3400	—	P.430
カッターマシン	9800	—	P.431
アカネグモ	28400	—	P.465

ADVICE

スタート地点に近い場所にボスがいるが、それより奥に多くの宝箱があるので、ひととおり回収してからボスと戦うといい。報酬のキーホルダーは、装備できるアクセサリの数をひとつ増やす効果を持つ。早めに入手して、装備の組み合わせの幅を広げよう。

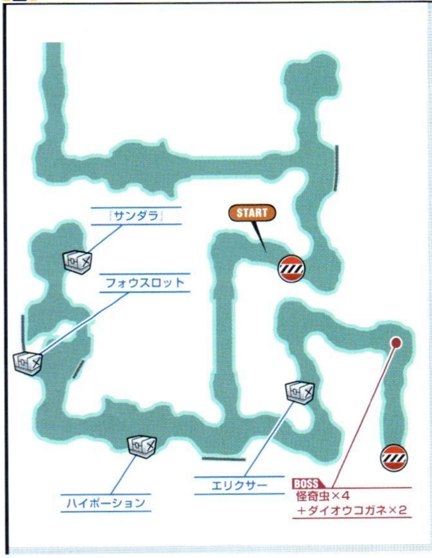
7 より貴重なものを… ▶ 7-2 貴重なものを求めて

M 7-2-3 魔晄炉突入作戦

発生条件 M 7-2-2 第二次破壊計画をクリアする

! （なし）

依頼文
魔晄炉建設現場にモンスターが出現し、
複数の作業区画が閉鎖された。
ソルジャーは閉鎖区画に突入し、
いたるところで増殖している昆虫モンスターを排除しつつ、
現場に残された装備を回収せよ。



クリア時の報酬 雷鳴の腕輪

クリア後の変化 M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
怪奇虫	1120	—	P.447
ダイオウコガネ	3776	—	P.447



MISSION 7-2-3

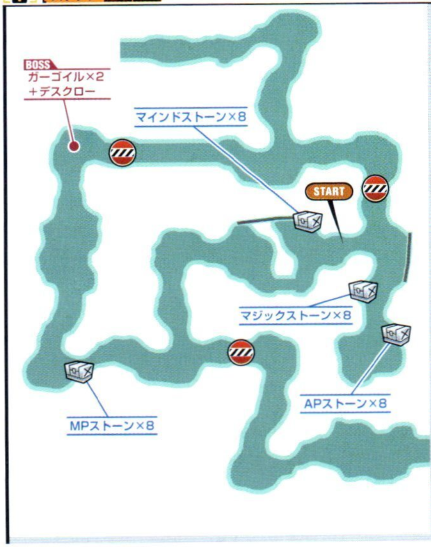
7 より貴重なものを… ▶ 7-2 貴重なものを求めて

M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦

発生条件 M 7-2-3 魔晄炉突入作戦をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
魔晄炉建設現場の混乱は、いまだ続いている。
モンスターの種類も増えているようで、
もうこうなるとソルジャーに頼るしかない。
さっそくだが、再び魔晄炉建設現場に突入し、
モンスターの排除と装備の回収を行ってほしい。



クリア時の報酬 ドラゴンの腕輪

クリア後の変化 M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
デスクロー	9050	炎	P.452
ガーゴイル	6668	—	P.454

ADVICE

宝箱から入手できる「○○ストーン」は、すべてマテリア合成専用のアイテム。これらのアイテムを使ってのマテリア合成を試してみてもいいだろう。探索のさいは、デスクローの『ストップクロー』に備えて、エルメスのくつなどを装備しておくと安心だ。

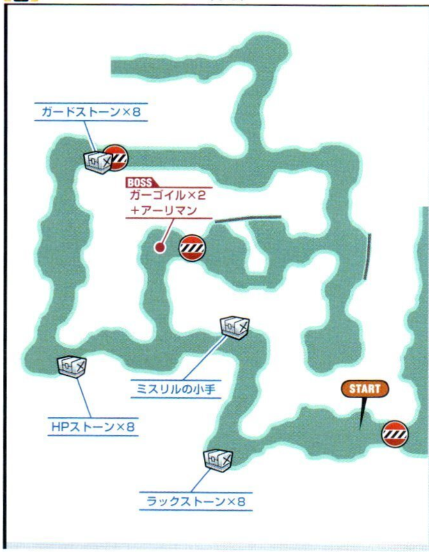
7 より貴重なものを… ▶ 7-2 貴重なものを求めて

M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦

発生条件 M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦をクリアする

! （なし）

依頼文
魔晄炉建設現場の混乱も、落ち着いてきた。
現状の閉鎖区画は、1区画だけになったので、
ここを制圧すれば、モンスターの排除は完了する。
可能な限り早く、閉鎖区画に突入してほしい。



クリア時の報酬 バックパック

クリア後の変化 M 7-2-6 アクセサリ回収任務が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
ガーゴイル	6668	—	P.454

ADVICE

このミッションをクリアしてバックパックを入手すると、アクセサリを4つ装備できるようになる。出現する敵は M 7-2-4 とほとんど変わらず、バトルも避けやすいので、早い時期にクリアしておこう。

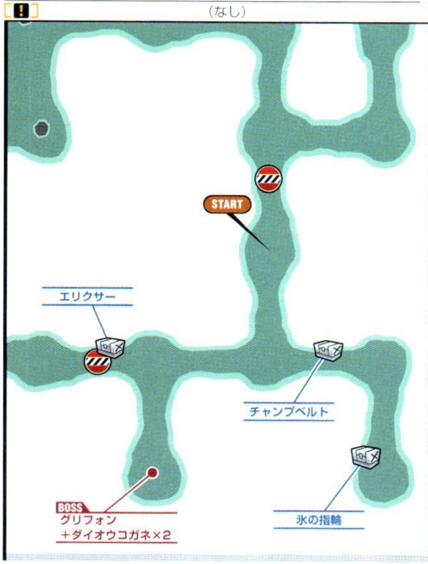
7 より貴重なものを… ▶ 7-2 貴重なものを求めて

M 7-2-6 アクセサリ回収任務

発生条件 M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦をクリアする

! （なし）

依頼文
アクセサリを運搬中の部隊がモンスターに襲われた。
輸送部隊は撤収できたが、運搬中のアクセサリは現地に
置き去りにされたままである。
ただちに出動し、モンスターを排除しつつ、
アクセサリを回収せよ。



クリア時の報酬 ショックの衝撃

クリア後の変化 M 7-3-1 Pの未来予知 Lv.1が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
グリフォン	17840	—	P.448



MISSION 7-2-6

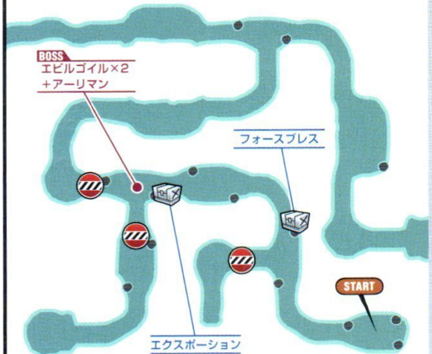
7 より貴重なものを… ▶ 7-3 能力開発プロジェクト

M 7-3-1 Pの未来予知 Lv.1

発生条件 M 7-2-6 アクセサリ回収任務をクリアする

! （なし）

依頼文
人間の予知能力を開発する極秘プロジェクトが存在する。
本プロジェクトの被験者Pが
『洞窟にアクセサリあり』と予知。
現地へ飛び、予知内容の真偽を検証せよ。



クリア時の報酬 黒頭巾

クリア後の変化 M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
エビルゴイル	13668	—	P.454
ネックハンター	2810	—	P.455

ADVICE

報酬の黒頭巾は、装備するとAPの最大値の上限が9999になる珍しいアクセサリ。とはいえ、多くのミッションでは、危険なステータス変化を防ぐアクセサリや、属性を持ったダメージを抑えるアクセサリのほうが役立つので、無理に装備する必要はない。

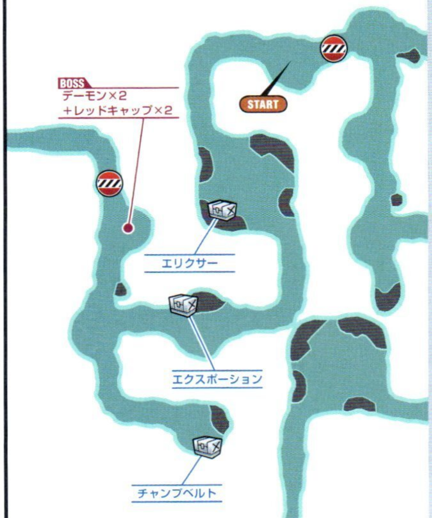
7 より貴重なものを… ▶ 7-3 能力開発プロジェクト

M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2

発生条件 M 7-3-1 Pの未来予知 Lv.1をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
被験者Pの能力はいっそう磨きがかかっている。
被験者Pは定期リーディングにおいて、
『洞窟にアクセサリあり』と予知。
現地へ飛び、予知内容の真偽を検証せよ。



クリア時の報酬 極光の腕輪

クリア後の変化 M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドキャップ	6128	—	P.444
デーモン	19182	—	P.455
ネックハンター	2810	—	P.455

ADVICE

デーモンが使う『デス』は、一度発動してしまうと、かわすのが非常に難しい。デーモンが現れる M 7-3-2 と M 7-3-3 では、セーフティビットなどを装備して即死効果を防ごう。レッドキャップの『ファイガ』に備えて、炎属性のダメージを吸収するアクセサリやマテリアを装備しておけばより安心だ。

7 より貴重なものを… ▶ 7-3 能力開発プロジェクト

M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3

発生条件 M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
被験者Pの能力はさらに拍車がかかっている。
被験者Pは定期リーディングにおいて
『炭坑にアクセサリあり』と予知。
現地へ飛び、予知内容の真偽を検証せよ。

クリア時の報酬 海チョコボの腕輪

クリア後の変化 M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドキャップ	6128	—	P.444
デーモン	19182	—	P.455
ホーネット	5604	炎	P.460



ADVICE

ホーネットには、物理攻撃ではダメージを与えにくいので、攻撃魔法を用意しておこう。ただし、『クエイク』はホーネットとデーモンには当たらず、炎属性の魔法はレッドキャップのHPを回復させてしまうので注意。

7 より貴重なものを… ▶ 7-3 能力開発プロジェクト

M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4

発生条件 M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3をクリアする

! (なし)

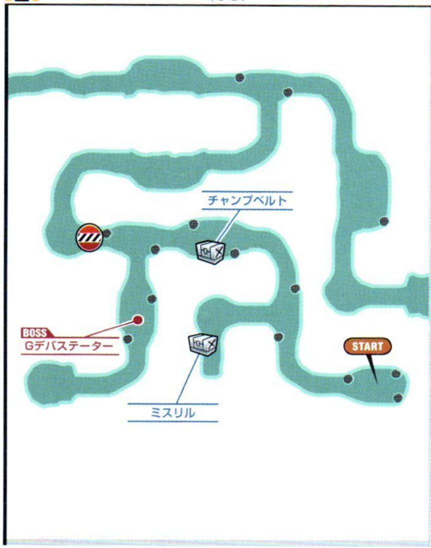
依頼文
被験者Pの能力はいっそう感度が向上している。
被験者Pは定期リーディングにおいて
『洞窟にアクセサリあり』と予知。
現地へ飛び、予知内容の真偽を検証せよ。

クリア時の報酬 金のかみかざり

クリア後の変化 M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gデバステーター	88287	—	P.422
ビーソーサーⅢ	1830	—	P.425
スカイアーマー	16844	雷	P.427



ADVICE

M 7-3-4 ～ M 7-3-6 に出現するGデバステーターは、『デスサイズ』などでこちらに大ダメージを与えてくる。『バリア』か『ウォール』を装備して、バトルがはじまったらすぐに使うようにしたい。

INDEX

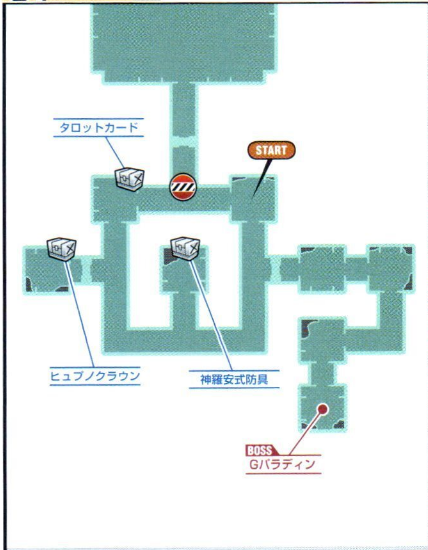
7 より貴重なものを… ▶ 7-3 能力開発プロジェクト

M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5

発生条件 M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4をクリアする

依頼文
被験者Pの能力に新展開が見られる兆候がある。
より重要な予知が可能になってきている。
被験者Pは定期リーディングにおいて
『ビルにアクセサリあり』と予知。
現地へ飛び、予知内容の真偽を検証せよ。

! グロッキー 通常 ボス



クリア時の報酬 極光の腕輪

クリア後の変化 M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gパラディン	87540	—	P.421
Gデバステーター	88287	—	P.422
スカイアーマー	16844	雷	P.427



MISSION 7-3-5

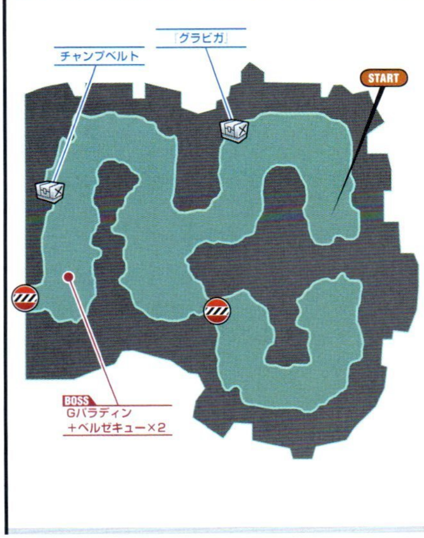
7 より貴重なものを… ▶ 7-3 能力開発プロジェクト

M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6

発生条件 M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5をクリアする

依頼文
被験者Pの能力が新境地に到達した。
今後は、より重要な予知ができるようだ。
被験者Pは定期リーディングにおいて
『スラムにアクセサリあり』と予知。
現地へ飛び、予知内容の真偽を検証せよ。

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス



クリア時の報酬 アダマンバングル

クリア後の変化 M 7-4-1 ファーストコンタクトが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
Gパラディン	87540	—	P.421
Gデバステーター	88287	—	P.422
ベルゼキュー	9180	—	P.436

ADVICE

このミッションをクリアすると、HPの最大値の上限が99999になるアダマンバングルが手に入る。難易度の高いミッションでは欠かせないアクセサリなので、早い時期に入手しておくといい。

7 より貴重なものを… ▶ 7-4 Pからのコンタクト

M 7-4-1 ファーストコンタクト

発生条件 M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文
僕は被験者Pと呼ばれる者。
君へ直接コンタクトしている。
この能力は君の協力で手に入れられたから
今から伝える情報は、いわばそのお礼だよ。
洞窟へ行ってごらん。いいアクセサリがあるよ。



クリア時の報酬 ねじりハチマキ

クリア後の変化 M 7-4-2 セカンドコンタクトが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
バルーン	9369	—	P.450
マイン	2000	—	P.450
デーモン	19182	—	P.455
ガーネットモール	5735	—	P.456
ホーネット	5604	炎	P.460

ADVICE

M 7-3-6 にひきつづき、即死、ストップ効果を持つ攻撃を使う敵が出現する。アクセサリを活用してもいいが、『ヘルブリザガ』と『ステータス防御』のマテリアを装備すれば、上記のステータス変化だけでなく、毒、沈黙効果をも防ぐことが可能だ。

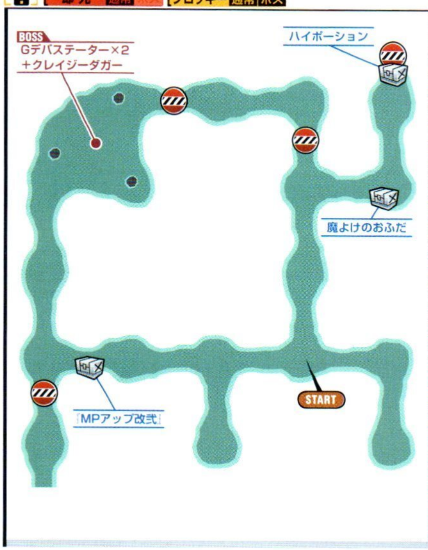
7 より貴重なものを… ▶ 7-4 Pからのコンタクト

M 7-4-2 セカンドコンタクト

発生条件 M 7-4-1 ファーストコンタクトをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
やあ、また会ったね。
僕は被験者Pと呼ばれる者。
また、新しいアクセサリの場所を感知したよ。
僕の言うことを信じるならば、荒地へ行ってごらん。



クリア時の報酬 盗賊の小手

クリア後の変化 M 7-4-3 サードコンタクトが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gデバステーター	88287	—	P.422
クレイジーダガー	17432	—	P.427
スイーパー改2	24580	—	P.430
ベルゼキュー	9180	—	P.436
ダークネイション	8370	—	P.437

ADVICE

せまい場所でのバトルが多いうえに、威力が大きい攻撃を使う敵が頻繁に出現するため、HPを消耗しやすい。壁ぎわを歩き、バトルを避けて探索しよう。ボスに挑むときは、最大HPを上げて、受けるダメージを『ウォール』などで軽減しつつ戦うといい。

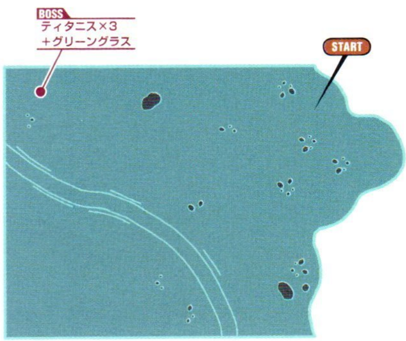
7 より貴重なものを… ▶ 7-4 Pからのコンタクト

M 7-4-3 サードコンタクト

発生条件 M 7-4-2 セカンドコンタクトをクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
やあ、また会ったね。
君がミッションをこなしてくれることで
僕の能力もさらに磨かれていくようだ。
おかげで今回の情報もかなり自信があるよ。
草原へ行ってごらん。



クリア時の報酬 ハチマキ

クリア後の変化 M 7-4-4 フォースコンタクトが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ティタニス	13892	—	P.447
バルーン	9369	—	P.450
グリーングラス	5872	炎	P.459



MISSION 7-4-3

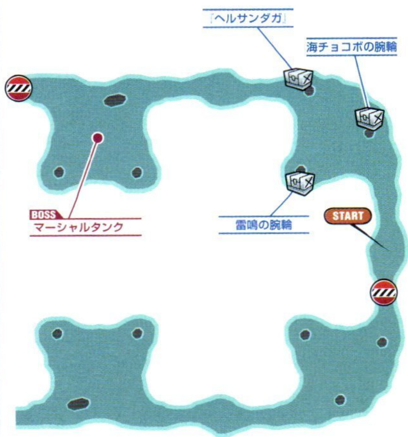
7 より貴重なものを… ▶ 7-4 Pからのコンタクト

M 7-4-4 フォースコンタクト

発生条件 M 7-4-3 サードコンタクトをクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
やあ、また会ったね。
僕の感覚も日々研ぎすまされていくよ。
僕の成長を試してみたいと思わないかい?
もしもそう思うなら、荒地へ行ってごらん。



クリア時の報酬 ミスリルの腕輪

クリア後の変化 M 7-4-5 変化の予兆が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
スイーパー改2	24580	—	P.430
マーシャルタンク	108770	—	P.471
サポートマシン改	2880	—	P.472

ADVICE

ボスとのバトルでは、マーシャルタンクのHPが少なくなるとサポートマシン改5体が出現する。グロッキー効果を持つ攻撃を連発してくるので、ステータス変化を防ぐ装備で挑もう。マーシャルタンクを倒しさえすれば、ミッションクリアとなる。



7 より貴重なものを… ▶ 7-4 Pからのコンタクト

M 7-4-5 変化の予兆

発生条件 M 7-4-4 フォースコンタクトをクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
やあ、また会ったね。
僕の感覚がまた新しい段階へ到達しそうな予感がする。
僕の成長を試してみたいと思わないかい?
もしもそう思うなら、炭鉱へ行ってごらん。



クリア時の報酬 烈火の腕輪

クリア後の変化 M 7-4-6 ブレイクスルーが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スイーパー改2	24580	—	P.430
ベルゼキュー	9180	—	P.436
Gドミネーター	125200	—	P.476



MISSION 7-4-5

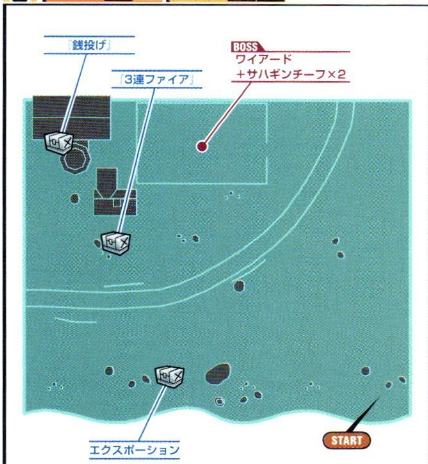
7 より貴重なものを… ▶ 7-4 Pからのコンタクト

M 7-4-6 ブレイクスルー

発生条件 M 7-4-5 変化の予兆をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
やあ、また会ったね。
僕はまた新たな能力を手に入れることが
できたみたいだ。君のおかげだよ。
お礼の品を用意したよ。
今すぐ草原へ行ってごらん。



クリア時の報酬 インビンシブル

クリア後の変化 M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
ラーバウォーム	7380	氷	P.445
ワイアード	48799	—	P.461

ADVICE

ワイアードは体力が非常に高いうえ、魔法攻撃も無効化してしまう。『鉄拳パンチ』などの、体力を無視してダメージを与える攻撃を使っていこう。報酬のインビンシブルは、敵に与えるダメージの上限が99999になる非常に実用的なアクセサリ。早めにこのミッションをクリアして、手に入れておきたい。

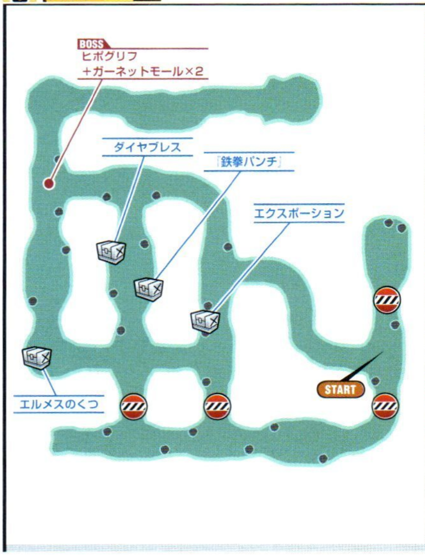
7 より貴重なものを… ▶ 7-5 孤児脱走事件

M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年

発生条件 M 7-4-6 ブレイクスルーをクリアする

! 【グロッキー ボス

依頼文
神羅が運営する養護施設から孤児たちが
アクセサリを奪い脱走した。
孤児たちはすでに全員保護したが、持ち出された
アクセサリが未回収のままである。
至急現場へ向かい、アクセサリを回収せよ。



クリア時の報酬 空チョコボの腕輪

クリア後の変化 M 7-5-2 荒地へ逃げた長男が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
ヒポグリフ	95250	―	P.448
ガーネットモール	5735	―	P.456



MISSION 7-5-1

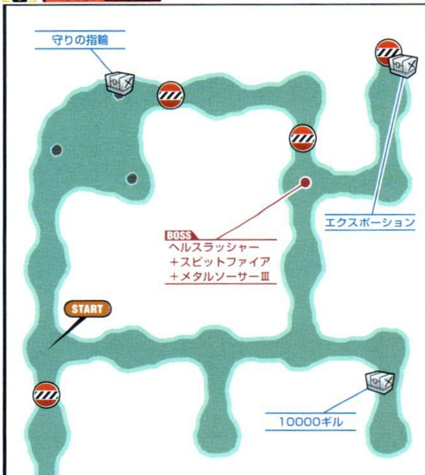
7 より貴重なものを… ▶ 7-5 孤児脱走事件

M 7-5-2 荒地へ逃げた長男

発生条件 M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年をクリアする

! 【即死 通常 ボス

依頼文
持ち出されたアクセサリのひとつが
荒地にあると判明した。
至急現場へ向かい、アクセサリを回収せよ。
なお、孤児は訓練を積んでおり、危険は顧みない。
現場も相当な危険が予想される。注意せよ。



クリア時の報酬 金の腕輪

クリア後の変化 M 7-5-3 無人島へ逃げた少女が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
メタルソーサーⅢ	4786	―	P.426
スピットファイア	22205	雷	P.427
ヘルスラッシャー	41245	―	P.428

ADVICE
M 7-5-2～M 7-5-6には、即死やストップ効果を持つ攻撃を使う敵が多く出現する。これらのステータス変化を防ぐ装備でミッションに参加しよう。このミッションの宝箱から手に入る守りの指輪は便利なアクセサリなので、取り忘れないように。

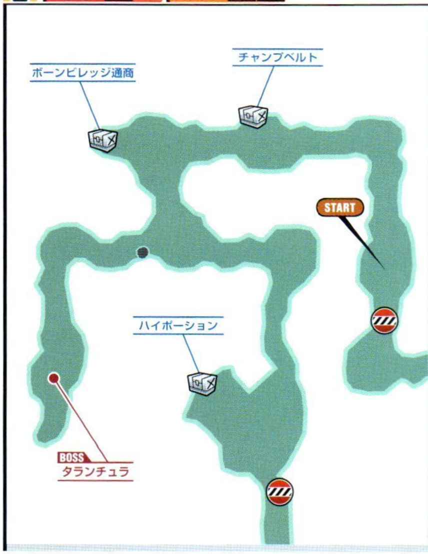
7 より貴重なものを… ▶ 7-5 孤児脱走事件

M 7-5-3 無人島へ逃げた少女

発生条件 M 7-5-2 荒地へ逃げた長男をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文
持ち出されたアクセサリのひとつが
無人島にあると判明した。
至急現場へ向かい、アクセサリを回収せよ。
ちなみに、問題が発生した養護施設は、神羅が
各地から集めた孤児を保護する施設だった。



クリア時の報酬 空チョコボの腕輪

クリア後の変化 M 7-5-4 荒地へ逃げた次男が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスクタトス	17570	—	P.418
ヘルスラッシャー	41245	—	P.428
タランチュラ	247800	—	P.466

ADVICE

即死とストップ効果、さらに炎属性のダメージも無効化できる装備ならば、安全に探索が可能だ。宝箱からキーアイテムを入手すると、ショップのボーンビレッジ通商を新たに利用できるようになる。

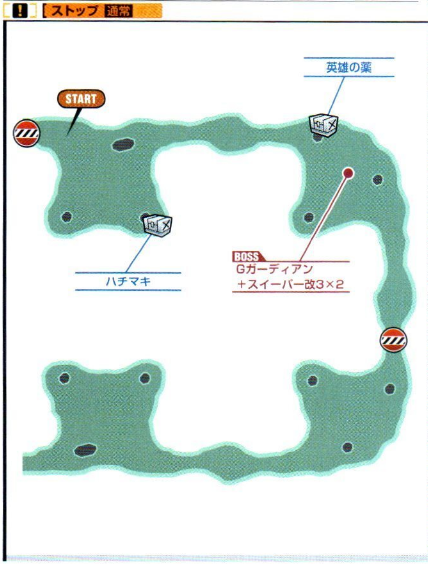
7 より貴重なものを… ▶ 7-5 孤児脱走事件

M 7-5-4 荒地へ逃げた次男

発生条件 M 7-5-3 無人島へ逃げた少女をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
持ち出されたアクセサリのひとつが
荒地にあると判明した。
至急現場へ向かい、アクセサリを回収せよ。
ちなみに、孤児たちの脱走動機も判明した。
過酷な訓練を強制されていることが原因のようだ。



クリア時の報酬 パワードスーツ

クリア後の変化 M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスクタトス	17570	—	P.418
Gガーディアン	60245	—	P.422
スイーパー改3	37870	—	P.430

ADVICE

報酬として手に入るパワードスーツは、装備すると力と体力が100ずつ上がる。物理攻撃の威力が大きい敵を相手にするときに装備しておくと、バトルがかなりラクになるだろう。ただし、魔力と精神が50下がってしまうため、敵の魔法攻撃には十分に注意したい。

INDEX

7 より貴重なものを… ▶ 7-5 孤児脱走事件

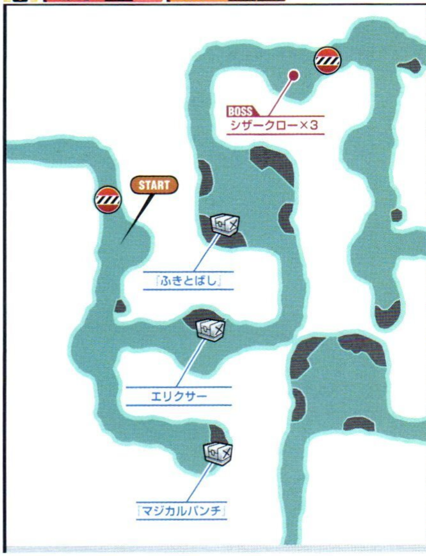
M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子

発生条件 M 7-5-4 荒地へ逃げた次男をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文

持ち出されたアクセサリのひとつが
洞窟にあることが判明した。
至急現場へ向かい、アクセサリを回収せよ。
ちなみに、孤児たちは、訓練の成果によって
各部隊へ配属されることになっている。



クリア時の報酬 エネルギースーツ

クリア後の変化 M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マカーラベ	6253	—	P.448
デトネイター	20340	—	P.450
Sマイン	17850	—	P.450
シザークロー	57580	—	P.453

ADVICE

シザークローはこちらのSPを減らすという、一風変わった攻撃を使う。SPへのダメージは体力を上げれば軽減できるが、少しでも消耗したくなければ、遠距離から魔法でダメージを与えていくといい。

7 より貴重なものを… ▶ 7-5 孤児脱走事件

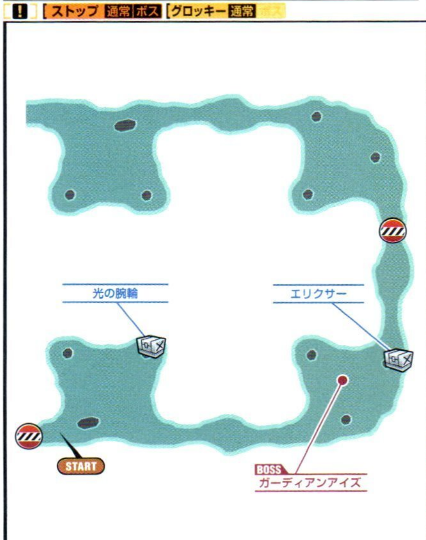
M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子

発生条件 M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文

持ち出されたアクセサリが荒地にあると判明。
至急現場へ向かい、アクセサリを回収せよ。
ちなみに、今回の事件を重く見た上層部は、
養護施設の管理方法を見直すことを決定した。



クリア時の報酬 ウィザードブレス

クリア後の変化 M 7-6-1 スカウトマン・旅立ちが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスクタトス	17570	—	P.418
ミサイルマシン	95240	—	P.432
ガーディアンアイズ	315400	—	P.466



MISSION 7-5

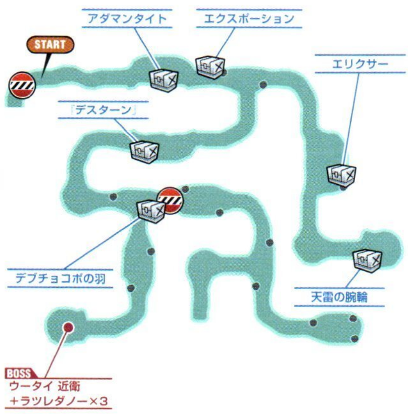
7 より貴重なものを… ▶ 7-6 アクセサリ職人

M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち

依頼文
伝説のアクセサリ職人と呼ばれる人物が
各地を旅しながら貴重なアクセサリを
作り出しているという。
現在、彼が洞窟にて新作の製作中との情報が入った。
至急現場へ向かい、神羅へ勧誘せよ。

発生条件 M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子をクリアする

! (なし)



クリア時の報酬 お守り

クリア後の変化 M 7-6-2 スカウトマン・ニアミスが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 卒兵	20350	—	P.412
ウータイ 近衛	48520	—	P.413
ラツレダノー	58580	—	P.439

ADVICE

ウータイ兵たちは集団で出現するうえ、こちらのMPとAPに大ダメージを与えてくる者がいるため、かなりやっかい。ねじりハチマキでがまん状態になり、アイテムでHPを回復しつつ、『戦う』で確実に倒していこう。『すてみパンチ』を使うのもオススメだ。

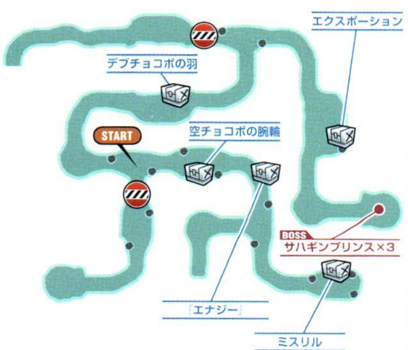
7 より貴重なものを… ▶ 7-6 アクセサリ職人

M 7-6-2 スカウトマン・ニアミス

依頼文
前回、職人はアクセサリ製作を終え、
すでに旅立っていた。
しかし、新たに信頼できる情報が入った。
現在、彼は洞窟にて新作の製作中のようだ。
至急現場へ向かい、神羅へ勧誘せよ。

発生条件 M 7-6-1 スカウトマン・旅立ちをクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 妖精の指輪

クリア後の変化 M 7-6-3 スカウトマン・停滞が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
ボルケーノ	27850	—	P.450
グランドホーン	65040	—	P.461

ADVICE

探索中に出現するグランドホーンには、リミット技以外では『暗黒』や『すてみパンチ』などのかぎられた方法でしかダメージを与えられない。対応するマテリアを持っていなければ、バトルを避けて壁ぎわを移動し、バトルになった場合は逃げるようにしよう。

7 より貴重なものを… ▶ 7-6 アクセサリ職人

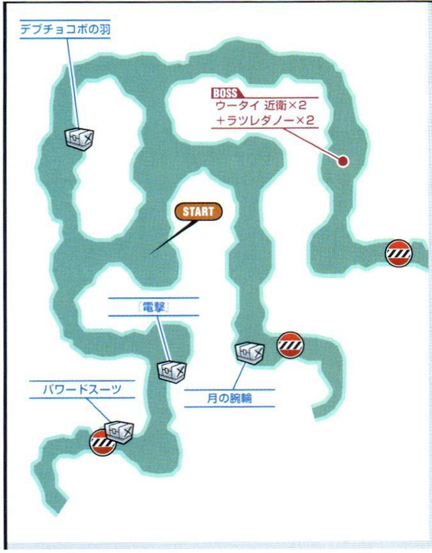
M 7-6-3 スカウトマン・停滞

発生条件: M 7-6-2 スカウトマン・ニアミスをクリアする

! (なし)

依頼文

前回、現場到着の直前に職人は作業を終え、
すでに旅立っていた。
しかし、新たに信頼できる情報が入った。
現在、彼は無人島にて新作の製作中のようだ。
至急現場へ向かい、神羅へ勧誘せよ。



クリア時の報酬 守りの指輪

クリア後の変化 M 7-6-4 スカウトマン・苛立ちが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 辛兵	20350	—	P.412
ウータイ 近衛	48520	—	P.413
ラツレダノー	58580	—	P.439



MISSION 7-6-3

7 より貴重なものを… ▶ 7-6 アクセサリ職人

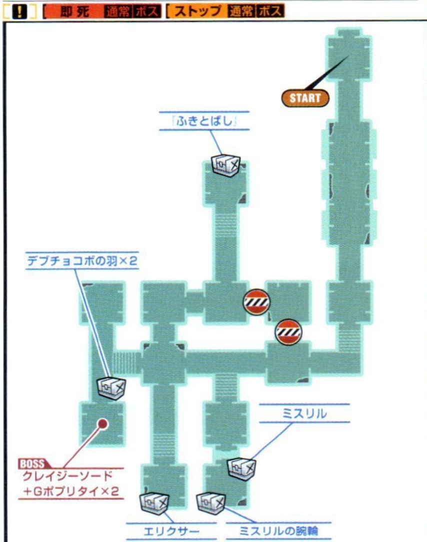
M 7-6-4 スカウトマン・苛立ち

発生条件: M 7-6-3 スカウトマン・停滞をクリアする

! 即死 通常ボス ストップ 通常ボス

依頼文

前回、またしても職人はアクセサリ製作を終え、
すでに旅立ってしまっていた。
しかし、新たに信頼できる情報が入った。
現在、彼はビルにて新作の製作中のようだ。
至急現場へ向かい、神羅へ勧誘せよ。



クリア時の報酬 モグのお守り

クリア後の変化 M 7-6-5 スカウトマン・焦燥が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gポプリタイ	48580	—	P.418
メタルソーサーⅣ	20850	—	P.426
クレイジーソード	102500	—	P.428

ADVICE

炎属性のダメージを吸収し、なおかつ即死とストップ効果を防げる装備を身につけておくと、比較的安全に探索できる。強力な物理攻撃を使うクレイジーソードに備えて、『ウォール』なども用意しておきたい。



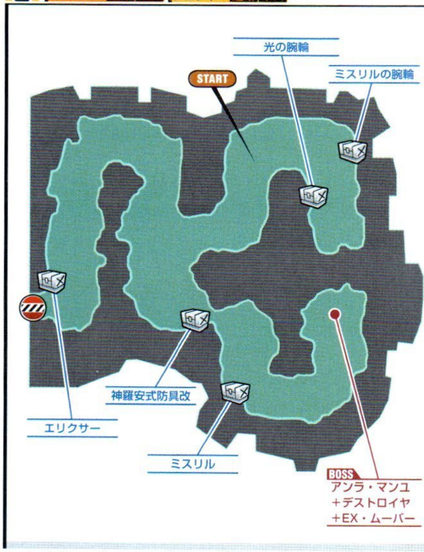
7 より貴重なものを… ▶ 7-6 アクセサリ職人

M 7-6-5 スカウトマン・焦燥

発生条件：M 7-6-4 スカウトマン・苛立ちをクリアする

！ ストップ 通常 ボス　グロッキー 通常 ボス

依頼文：
前回、職人はアクセサリ製作を終え、
すでに旅立っていた。
しかし、新たに信頼できる情報が入った。
現在、彼はスラムにて新作の製作中のようだ。
至急現場へ向かい、神羅へ勧誘せよ。



クリア時の報酬：ねじりハチマキ

クリア後の変化：M 7-6-6 スカウトマン・決意が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アンラ・マンユ	43750	—	P.433
デストロイヤ	52500	—	P.451
トリックトリート	92850	—	P.454
EX・ムーバー	34860	—	P.458

ADVICE

倒すと8000ものSPが手に入るEX・ムーバーのほか、動きが遅く倒しやすい敵が多く現れる。ダメージを受けずに戦えば、EX・ムーバーから得られるSPを一気に増やすことができるので、SPを貯めたいときは、このミッションを利用するといいだろう(→P.85)。

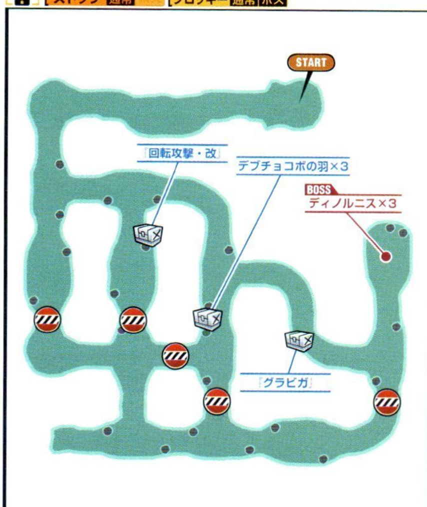
7 より貴重なものを… ▶ 7-6 アクセサリ職人

M 7-6-6 スカウトマン・決意

発生条件：M 7-6-5 スカウトマン・焦燥をクリアする

！ ストップ 通常 ボス　グロッキー 通常 ボス

依頼文：
現在、職人は人生最後と決めた最高傑作の
アクセサリ作りに命をかけて没頭しているらしい。
製作場所は、洞窟。
彼の最後の傑作が完成し、彼の命が尽きる前に、
神羅へ勧誘せよ。



クリア時の報酬：エネルギースーツ

クリア後の変化：(なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マジックポット	999999	—	P.435
グレムリン	58770	—	P.444
レッサーウォーム	42450	氷	P.446
ディノルニス	265400	—	P.447

ADVICE

強敵のディノルニスは、『ふきとばし』を使えばラクに倒すことができる。そのときは、グロッキー効果を防ぐアクセサリなどを装備するとともに、ねじりハチマキでがまん状態になっておくといい。なお、このミッションに出現するマジックポットの要求に応えると、非常に貴重なアクセサリである源氏の盾や、『フルケア』をもらえる。なかにはかなり難しい要求もあるが、P.435を参考にぜひ挑戦してみよう。

ミッション 8

マテリアハンター・ザックス

神羅の指令でマテリアを集めていたはずが、いつしかある少女に振りまわされて危険な場所をめぐるハメに……。D.M.Wに召喚獣を追加するアイテムの多くは、このカテゴリーで手に入る。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
8-1 マテリアハント始めます	M 8-1-1 再戦！ イフリート	2	28	イフリートマテリア	P.305
	M 8-1-2 対決！ 雷神鳥	2 3 4 5 6 7 8 9 10	32	『サンダー』(Lv.2、魔力+3)	P.305
	M 8-1-3 激突！ ジェネシス軍	3	40	『HPアップ』	P.306
	M 8-1-4 強敵！ バハムート	3 4 5 6 7 8 9 10	56	バハムートマテリア	P.306
	M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスター	3 4 5 6 7 8 9 10	68	『リジェネ』	P.307
	M 8-1-6 強大！ 謎のマテリア	3 4 5 6 7 8 9 10	80	オーディンマテリア	P.307
8-2 魔晄石を求めて	M 8-2-1 精神の魔晄石	2 3 5 7	32	精神の魔晄石	P.308
	M 8-2-2 体力の魔晄石	2 3 4 5 6 7 8 9 10	40	体力の魔晄石	P.308
	M 8-2-3 魔力の魔晄石	2 3 4 5 6 7 8 9 10	56	魔力の魔晄石	P.309
	M 8-2-4 HPの魔晄石	2 3 4 5 6 7 8 9 10	68	HPの魔晄石	P.309
	M 8-2-5 力の魔晄石	2 3 4 5 6 7 8 9 10	84	力の魔晄石	P.310
	M 8-2-6 運の魔晄石	2 3 4 5 6 7 8 9 10	96	運の魔晄石	P.310
8-3 地獄めぐり	M 8-3-1 ビルの電磁波地獄	3 4 5 6 7 8 9 10	108	『ストップ剣』	P.311
	M 8-3-2 無人島の電磁波地獄	3 4 5 6 7 8 9 10	116	『ステータス防御』	P.311
	M 8-3-3 荒地の電磁波地獄	3 4 5 6 7 8 9 10	128	『属性攻撃』	P.312
	M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄	3 4 5 6 7 8 9 10	136	『魔力アップ改弐』	P.312
	M 8-3-5 草原の電磁波地獄	3 4 5 6 7 8 9 10	156	『ステータス攻撃』	P.313
	M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄	3 4 5 6 7 8 9 10	176	『ヘルサンダガ』	P.313
8-4 美人お宝ハンターからメール	M 8-4-1 謎のメール その1	3	44	『マバリア』	P.314
	M 8-4-2 謎のメール その2	3 4 5 6 7 8 9 10	56	『バリア』	P.314
	M 8-4-3 謎のメール その3	3 4 5 6 7 8 9 10	68	『HPアップ改』	P.315
	M 8-4-4 謎のメール その4	3 4 5 6 7 8 9 10	84	『急所斬り』	P.315
	M 8-4-5 謎のメール その5	3 4 5 6 7 8 9 10	96	『魔力アップ改』	P.316
	M 8-4-6 謎のメール その6	3 4 5 6 7 8 9 10	116	『暗黒』	P.316
8-5 匿名希望からのお宝情報	M 8-5-1 お宝情報 その1	3 4 5 6 7 8 9 10	128	『回転攻撃・改』	P.317
	M 8-5-2 お宝情報 その2	3 4 5 6 7 8 9 10	136	『体力アップ改弐』	P.317
	M 8-5-3 お宝情報 その3	3 4 5 6 7 8 9 10	156	『精神アップ改弐』	P.318
	M 8-5-4 お宝情報 その4	3 4 5 6 7 8 9 10	176	『爆裂剣』	P.318
	M 8-5-5 お宝情報 その5	3 4 5 6 7 8 9 10	196	『ヘルファイガ』	P.319
	M 8-5-6 お宝情報 その6	3 4 5 6 7 8 9 10	216	バハムート・烈マテリア	P.319
8-6 ユフィの予告状	M 8-6-1 予告状	3 4 5 6 7 8 9 10	236	『3連ファイア』	P.320
	M 8-6-2 また予告状	3 4 5 6 7 8 9 10	260	『死のジャンプ』	P.320
	M 8-6-3 今度こそ予告状	3 4 5 6 7 8 9 10	284	『電撃』	P.321
	M 8-6-4 S.O.S？	3 4 5 6 7 8 9 10	308	『フレア』	P.321
	M 8-6-5 S.O.S	3 4 5 6 7 8 9 10	332	『アイテム達人』	P.322
	M 8-6-6 S.O.S……？	3 4 5 6 7 8 9 10	356	『ストップ剣』(MASTER、力+60)	P.322

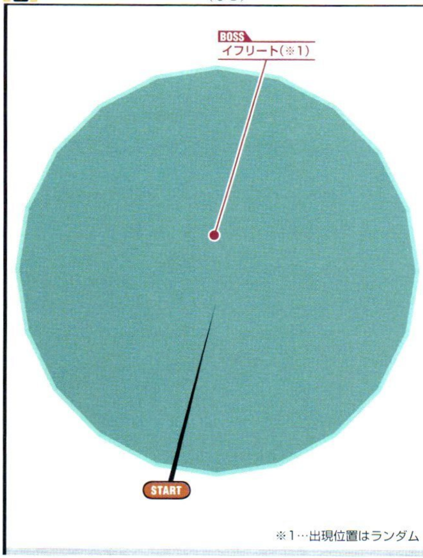
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-1 マテリアハント始めます

M 8-1-1 再戦！ イフリート

発生条件 ウータイから帰還する(→P.113)

! (なし)

依頼文
対イフリート戦で入手したマテリアのデータを
解析した結果、イフリートの捕捉に成功した。
貴重なマテリアが入手できる可能性が高い。
ただちに現地に向かえ。



※1…出現位置はランダム

クリア時の報酬 イフリートマテリア

クリア後の変化 M 8-1-2 対決！ 雷神鳥が発生する
D.M.Wにイフリートが追加される

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
イフリート	7820	氷	P.464

ADVICE

報酬を手に入れると、D.M.Wにイフリートが追加される。イフリートの絵柄がそろうと発動する『地獄の火炎』は、敵が使う場合とちがって無属性の攻撃なので、どの敵にもダメージを与えることが可能だ。

8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-1 マテリアハント始めます

M 8-1-2 対決！ 雷神鳥

発生条件 M 8-1-1 再戦！ イフリートをクリアする

! (なし)

依頼文
孤島に住むモンスター『雷神鳥』の巣に
マテリアが隠されているという情報を入手した。
ただちに現地に向かいマテリアを確保せよ。



クリア時の報酬 『サンダー』(Lv.2、魔力+3)

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スプリガン	460	―	P.443
雷神鳥	1944	炎	P.451
グラシュトライク	1430	―	P.455

ADVICE

ボスの雷神鳥3体には、弱点をつける『ファイア』を遠距離から撃っていこう。ミッションクリアで入手できる『サンダー』は、装備時にプラスされる魔力の数値が通常のものよりも高くなっている。

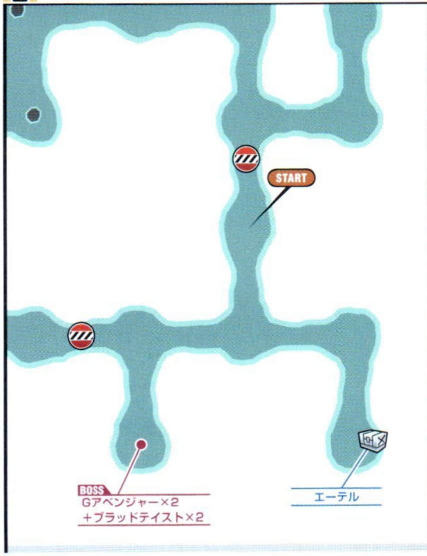
INDEX

M 8-1-3 激突！ ジェネシス軍

依頼文
ジェネシス軍が、神羅カンパニーから奪った
貴重なマテリアを輸送中という情報を入手した。
マテリアの確保は神羅の重要な使命である。
ただちにジェネシス軍からマテリアを奪還せよ。

発生条件 バノーラ村から帰還する(→P.121)

! (なし)



クリア時の報酬 『HPアップ』

クリア後の変化 M 8-1-4 強敵！ バハムートが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gアベンジャー	1230	—	P.417
ガードハウンド	491	—	P.435
ブラッドテイスト	914	—	P.436



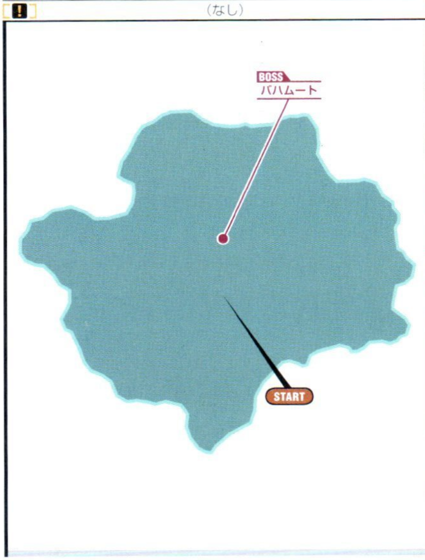
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-1 マテリアハント始めます

M 8-1-4 強敵！ バハムート

依頼文
対バハムート戦で入手したマテリアのデータを
解析した結果、バハムートの現在位置が判明した。
貴重なマテリアを入手できる可能性がある。
ただちに現地に向かえ。

発生条件 M 8-1-3 激突！ ジェネシス軍をクリアする

! (なし)



クリア時の報酬 バハムートマテリア

クリア後の変化 M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスターが発生する
D.M.Wにバハムートが追加される

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バハムート	10320	—	P.467

ADVICE

バノーラ村で戦うバハムートよりも各パラメータが上昇し、攻撃の種類も増えている。さらには『メガフレア』がHP、MP、APにダメージを与えてくるので、エーテルやソーマなどの消費アイテムは多めに用意しておこう。ミッションをクリアすれば、D.M.Wにバハムートを追加するバハムートマテリアが手に入る。

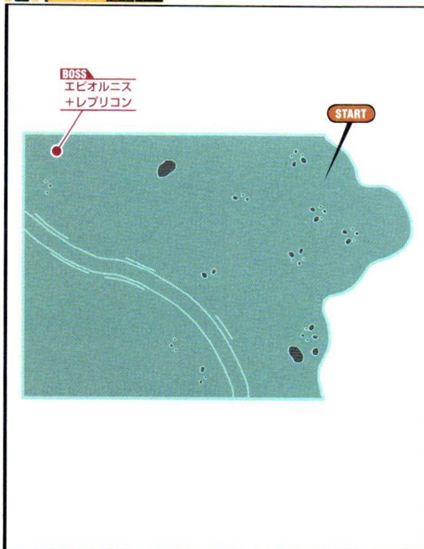
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-1 マテリアハント始めます

M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスター

発生条件 M 8-1-4 強敵！ バハムートをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
宝条研究所からモンスターが逃亡した。
マテリアの力で強化されたモンスターなので、
このまま逃がすわけにはいかない。
追跡して、モンスターを捕捉しだい抹殺、
マテリアを回収せよ。



クリア時の報酬 『リジェネ』

クリア後の変化 M 8-1-6 強大！ 謎のマテリアが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バットアイ	2680	—	P.442
レプリコン	3480	—	P.446
エピオルニス	4987	—	P.446

ADVICE
レプリコンやエピオルニスの『頭タックル』は、威力が大きいうえにグロッキー状態を発生させる攻撃。接近戦に自信がなければ、遠距離からダメージを与えられる魔法マテリアを装備しておくといい。ボスのもとへは、マップ上部の外周沿いを歩いていけば、途中で発生するバトルが少なくてすむ。

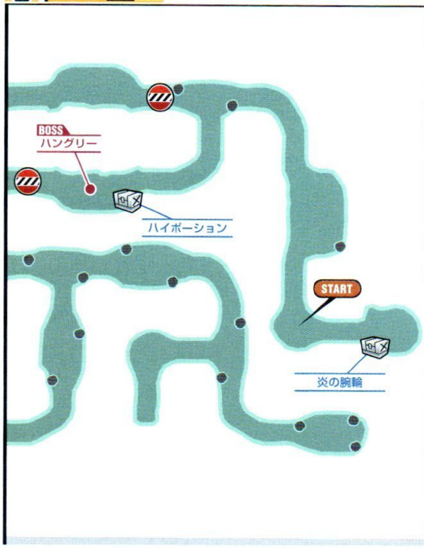
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-1 マテリアハント始めます

M 8-1-6 強大！ 謎のマテリア

発生条件 M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスターをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟内で強大なマテリア反応をキャッチした。
現在のところ、ジェネシス軍やウータイ残党も
キャッチされておらず、魔晄が噴き出している、
というわけでもないので原因は不明だ。
さっそく、調査に向かってくれ。



クリア時の報酬 オーディンマテリア

クリア後の変化
M 8-3-1 ビルの電磁波地獄が発生する
D.M.Wにオーディンが追加される

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
怪奇虫	1120	—	P.447
ハングリー	9767	—	P.459
マンドラゴラ	1776	炎	P.459

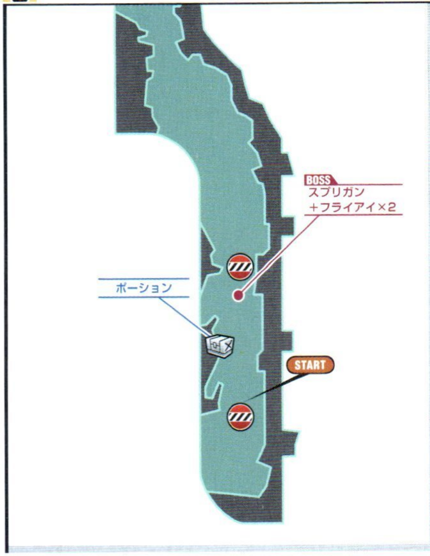
ADVICE
報酬のオーディンマテリアを手に入れると、D.M.Wでリミット技『斬鉄剣』が発動するようになる。『斬鉄剣』は当たれば敵を一撃で倒すうえ、出現している敵すべてを対象とする頼もしい攻撃だ。同じく敵を一撃で倒せる、『デス』などの即死効果がある攻撃とちがって、有効な敵が圧倒的に多いのも特徴と言えるだろう。

M 8-2-1 精神の魔晄石

発生条件 ウータイから帰還したあと、MAP 1-4 マテリアルームで研究員と話す(→P.113)

! (なし)

依頼文
六番街スラムで、
『精神の魔晄石』の反応が確認された。
魔晄石はマテリアを生成する貴重な研究材料である。
ただちに現地に急行し、魔晄石を回収せよ。



クリア時の報酬 精神の魔晄石

クリア後の変化 M 8-2-2 体力の魔晄石が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
スプリガン	460	—	P.443

ADVICE

このミッションの発生条件を満たしたのち、「○○の魔晄石」を持った状態で MAP 1-4 マテリアルームにいる研究員に話しかけると、魔晄石をマテリアへと変えてくれる(→P.113)。物語の序盤では入手しにくい便利なマテリアがもらえるので、新たな種類の魔晄石を入手したら、かならず研究員のもとを訪れよう。

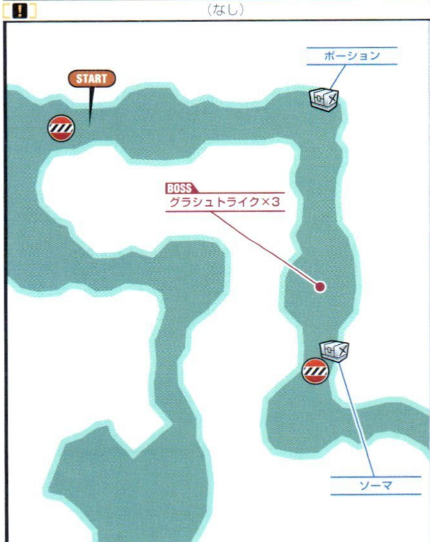
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-2 魔晄石を求めて

M 8-2-2 体力の魔晄石

発生条件 M 8-2-1 精神の魔晄石をクリアする

! (なし)

依頼文
ミディール近郊で、
『体力の魔晄石』の反応が確認された。
モンスターの襲撃も予想される地点であるが、
反応を頼りに現地に向かい、魔晄石を入手せよ。



クリア時の報酬 体力の魔晄石

クリア後の変化 M 8-2-3 魔力の魔晄石が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
スプリガン	460	—	P.443
グラシュトライク	1430	—	P.455





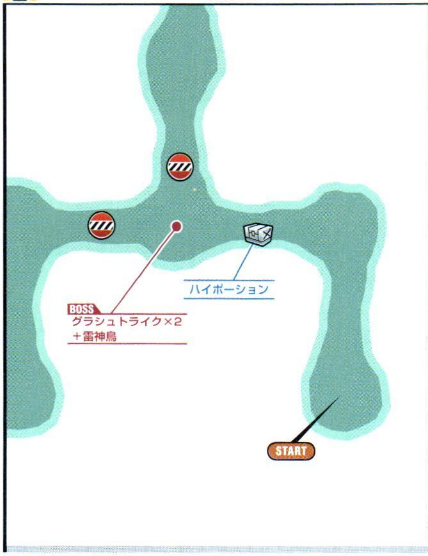
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-2 魔晄石を求めて

M 8-2-3 魔力の魔晄石

発生条件 M 8-2-2 体力の魔晄石をクリアする

! (なし)

依頼文
コレル山周辺の荒野に、
『魔力の魔晄石』を確認した。
モンスターの襲撃も予想される地点であるが、
反応を頼りに現地に向かい、魔晄石を入手せよ。



クリア時の報酬 魔力の魔晄石

クリア後の変化 M 8-2-4 HPの魔晄石が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
フライアイ	2218	—	P.442
雷神鳥	1944	炎	P.451
グラシュトライク	1430	—	P.455



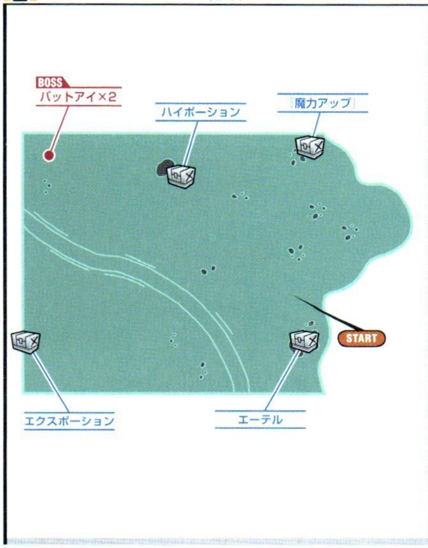
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-2 魔晄石を求めて

M 8-2-4 HPの魔晄石

発生条件 M 8-2-3 魔力の魔晄石をクリアする

! (なし)

依頼文
草原地帯で、
『HPの魔晄石』の反応が確認された。
モンスターの襲撃も予想される地点であるが、
反応を頼りに現地に向かい、魔晄石を入手せよ。



クリア時の報酬 HPの魔晄石

クリア後の変化 M 8-2-5 力の魔晄石が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バットアイ	2680	—	P.442
怪奇虫	1120	—	P.447
雷神鳥	1944	炎	P.451

ADVICE

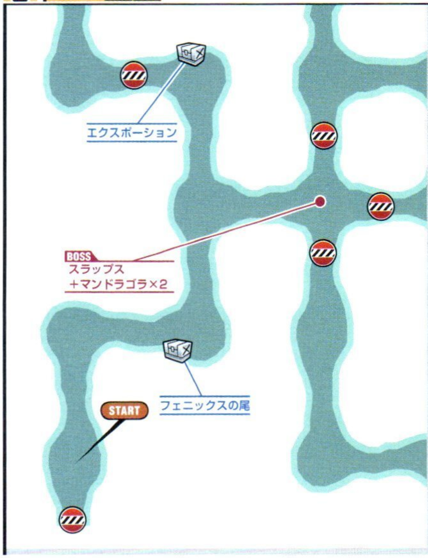
怪奇虫は集団で現れることが多く、うっかり囲まれてしまうと連続でダメージを受けがち。囲まれないように移動しつつ、複数の敵をまとめて攻撃できる『サンダー』などの魔法で攻めよう。囲まれてしまった場合は、外側に向かって■ボタンでの回避をくり返せば、敵の集団から抜け出せる。

M 8-2-5 力の魔晄石

発生条件 M 8-2-4 HPの魔晄石をクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
コスモキャニオン北東の荒野で、
『力の魔晄石』の反応が確認された。
モンスターの襲撃も予想される地点であるが、
反応を頼りに現地に向かい、魔晄石を入手せよ。



クリア時の報酬 力の魔晄石

クリア後の変化 M 8-2-6 運の魔晄石が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トラップ	872	氷	P.449
マンドラゴラ	1776	炎	P.459
スラップス	2280	炎	P.460

ADVICE

宝箱に入っているフェニックスの尾は、ショップで買うことができず、所持している敵もほとんどいないという貴重品。忘れずに手に入れておこう。探索中は、物理攻撃の効きにくいスラップスを攻撃するための『ファイア』と、グロッキー状態を防ぐマテリアやアクセサリを身につけるといい。

8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-2 魔晄石を求めて

M 8-2-6 運の魔晄石

発生条件 M 8-2-5 力の魔晄石をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ミスリルマインにて、
『運の魔晄石』の反応が確認された。
モンスターの襲撃も予想される地点であるが、
反応を頼りに現地に向かい、魔晄石を入手せよ。



クリア時の報酬 運の魔晄石

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デスクロー	9050	炎	P.452
マンドラゴラ	1776	炎	P.459
スラップス	2280	炎	P.460

ADVICE

出現する敵はすべて炎属性に弱い。宝箱に入っている『ファイラ』を使えば、こちらのレベルが少々低くてもクリアできるだろう。報酬として手に入る運の魔晄石は、MAP 1-4 マテリアルームの研究員に渡すと『リジェネ』に交換してもらえる。



8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-3 地獄めぐり

M 8-3-1 ビルの電磁波地獄

発生条件 M 8-1-6 強大！ 謎のマテリアをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

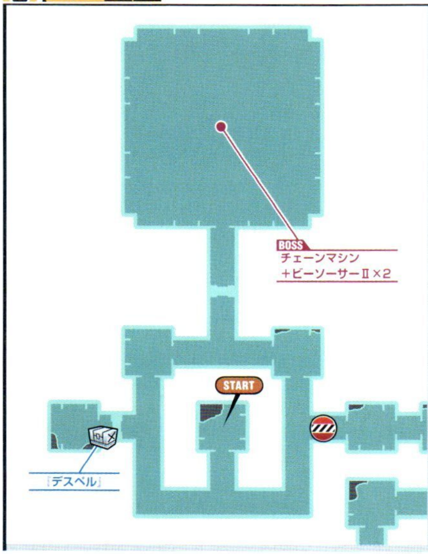
依頼文
調査対象のビルにて電磁波の異常が発生。
機械類が正常に作動しなくなっている。
同ビルにはモンスターも発生しており、
軍が侵入できない。
異常の原因を突き止め、排除せよ。

クリア時の報酬 『ストップ剣』

クリア後の変化 M 8-3-2 無人島の電磁波地獄が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gレギオン	3040	—	P.419
ビーソーサーII	3928	—	P.425
チェーンマシン	11800	—	P.431





MISSION 8-3-1

8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-3 地獄めぐり

M 8-3-2 無人島の電磁波地獄

発生条件 M 8-3-1 ビルの電磁波地獄をクリアする

! （なし）

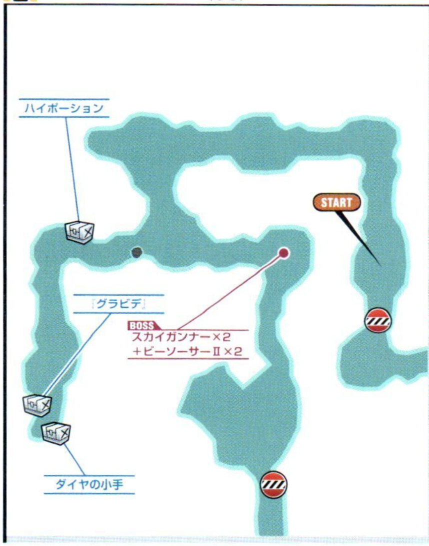
依頼文
調査対象の無人島にて電磁波の異常が発生。
機械類が正常に作動しなくなっている。
同島内にはモンスターも発生しており、
軍が侵入できない。
異常の原因を突き止め、排除せよ。

クリア時の報酬 『ステータス防御』

クリア後の変化 M 8-3-3 荒地の電磁波地獄が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gレギオン	3040	—	P.419
ビーソーサーII	3928	—	P.425
スカイガンナー	8190	雷	P.426





MISSION 8-3-2

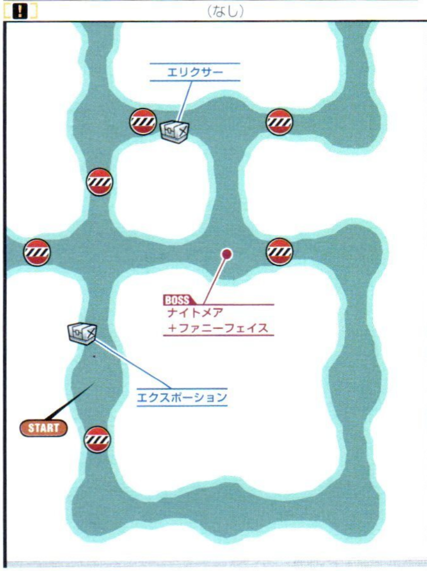
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-3 地獄めぐり

M 8-3-3 荒地の電磁波地獄

発生条件: M 8-3-2 無人島の電磁波地獄をクリアする

! (なし)

依頼文
調査対象の荒地にて電磁波の異常が発生。
機械類が正常に作動しなくなっている。
同荒地にはモンスターも発生しており、
軍が侵入できない。
異常の原因を突き止め、排除せよ。



クリア時の報酬 『属性攻撃』

クリア後の変化 M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
ファニーフェイス	4668	—	P.453
ナイトメア	10200	—	P.453



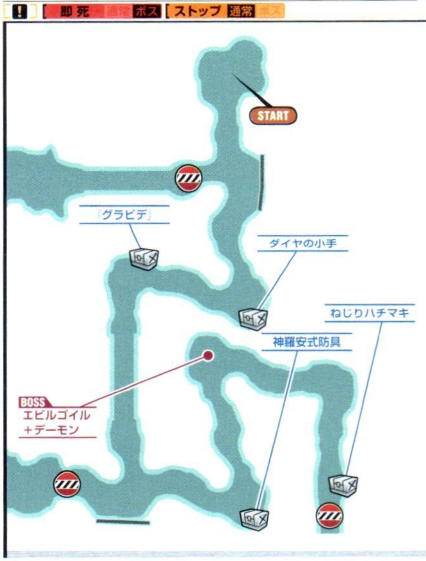
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-3 地獄めぐり

M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄

発生条件: M 8-3-3 荒地の電磁波地獄をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文
調査対象の炭坑にて電磁波の異常が発生。
機械類が正常に作動しなくなっている。
同炭坑にはモンスターも発生しており、
軍が侵入できない。
異常の原因を突き止め、排除せよ。



クリア時の報酬 『魔力アップ改弐』

クリア後の変化 M 8-3-5 草原の電磁波地獄が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
イビルアイ	7870	—	P.443
ナイトメア	10200	—	P.453
エビルゴイル	13668	—	P.454
デーモン	19182	—	P.455

ADVICE

ボスがいる場所の先にある宝箱には、難易度の高いミッションで役立つアクセサリ、ねじりハチマキが入っている。ボスとのバトルに突入しないよう、壁ぎわを進んで取りに行こう。ボスとのバトルでは、即死効果を持つ攻撃への備えが必要だ。

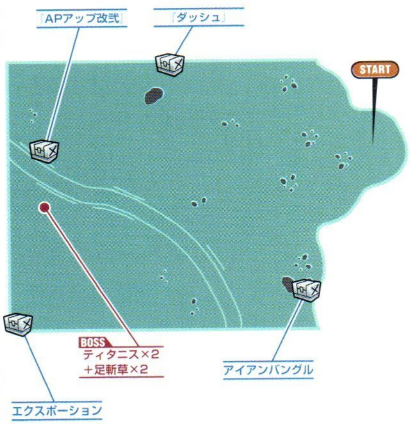
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-3 地獄めぐり

M 8-3-5 草原の電磁波地獄

発生条件 M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄をクリアする

! ストップ 通常 ボス ｜ グロッキー 通常 ボス

依頼文
調査対象の草原にて電磁波の異常が発生。
機械類が正常に作動しなくなっている。
同草原にはモンスターも発生しており、
軍が侵入できない。
異常の原因を突き止め、排除せよ。



クリア時の報酬 『ステータス攻撃』

クリア後の変化 M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
パキオルニス	10089	—	P.446
ティタニス	13892	—	P.447
バルーン	9369	—	P.450
足斬草	4692	炎	P.459

ADVICE

出現する敵の多くがグロッキー効果を持つ攻撃を使うので、アクセサリなどを装備してステータス変化を防ごう。バルーンと足斬草が使う氷属性の攻撃は、つねに移動していればそれほど脅威ではない。念のため、ストップ状態を防ぐ装備を身につけておくと安心だ。

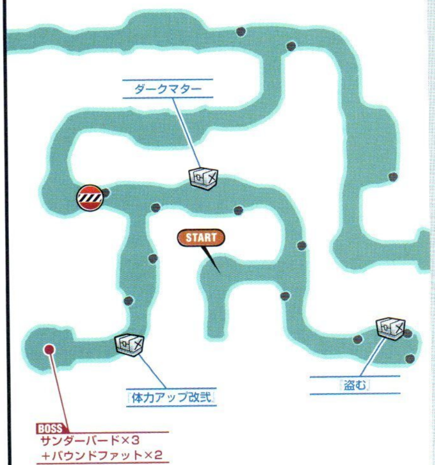
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-3 地獄めぐり

M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄

発生条件 M 8-3-5 草原の電磁波地獄をクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
調査対象の洞窟にて電磁波の異常が発生。
機械類が正常に作動しなくなっている。
同洞窟にはモンスターも発生しており、
軍が侵入できない。
異常の原因を突き止め、排除せよ。



クリア時の報酬 『ヘルサンダガ』

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バウンドファット	9545	—	P.444
サンダーバード	13580	炎	P.452
足斬草	4692	炎	P.459

ADVICE

炎属性と雷属性のダメージを無効化する装備を身につけておくと、敵の魔法攻撃は気にせずにすむ。ただし、サンダーバードやバウンドファットは物理攻撃もかなり強力なので、『バリア』や『ウォール』を使ったうえで、油断せずに戦おう。

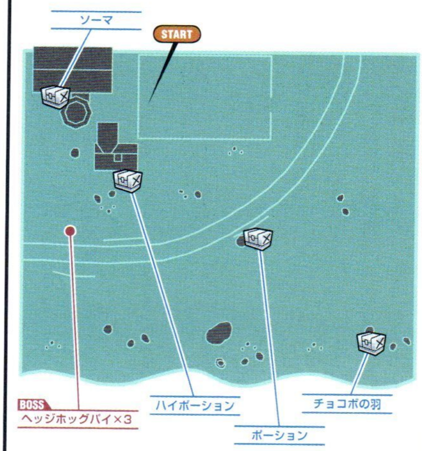
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-4 美人お宝ハンターからメール

M 8-4-1 謎のメール その1

発生条件 MAP 4-1 伍番魔晄炉のセーブポイント付近で ✉ 9-1 募集を受信する(→P.124)

! (なし)

依頼文
美人お宝ハンターを名乗る謎の人物より
いかにもうさんくさいメールが届いた。
指定の草原へ行けば、美人お宝ハンターとやらに
会えるらしいが…
情報の信憑性を確かめるため、現地へ向かえ。



クリア時の報酬 『マバリア』

クリア後の変化
M 8-4-2 謎のメール その2が発生する
✉ 9-2 指示書が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ヘッジホッグパイ	1512	—	P.444
グラシュトライク	1430	—	P.455

ADVICE
宝箱に入っているキーアイテムのチョコボの羽を取ると、D.M.Wにチョコボが追加される。キーアイテムを取りに向かうときは、マップ左側の外周部分に沿って移動していけば、あまり敵に出会わずにすむ。

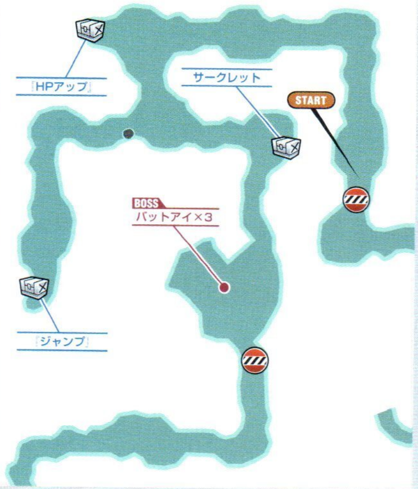
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-4 美人お宝ハンターからメール

M 8-4-2 謎のメール その2

発生条件 M 8-4-1 謎のメール その1をクリアする

! (なし)

依頼文
自称美人お宝ハンターによって、勝手に仲間に
されてしまったようだ。
渓谷でのお宝ハントを指示するメールが届いた。
前回お宝ハンターを泣かせた手前、良心は少々痛む。
その気があるなら現地へ向かえ。



クリア時の報酬 『バリア』

クリア後の変化
M 8-4-3 謎のメール その3が発生する
✉ 9-3 指令書が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バットアイ	2680	—	P.442
ヘッジホッグパイ	1512	—	P.444
グラシュトライク	1430	—	P.455



8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-4 美人お宝ハンターからメール

M 8-4-3 謎のメール その3

発生条件 M 8-4-2 謎のメール その2をクリアする

! （なし）

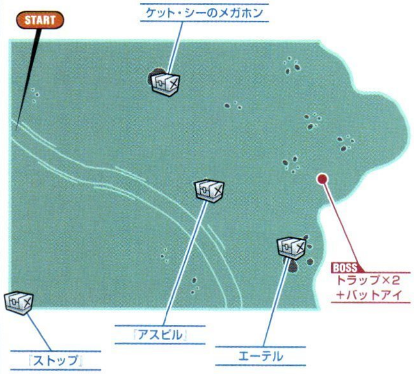
依頼文
正体はバレバレだが、自称美人お宝ハンターより
草原でのお宝ハントの指示が届いた。
泣かせてしまった罪滅ぼしでつきあっているが、
彼女はまだ満足していない。
良心がまだ痛むようなら、現地へ向かえ。

クリア時の報酬 『HPアップ改』

クリア後の変化
M 8-4-4 謎のメール その4が発生する
✉ 9-4 特命書！が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バットアイ	2680	—	P.442
怪奇虫	1120	—	P.447
トラップ	872	氷	P.449



ADVICE
D.M.Wにケット・シーを追加するキーアイテムが入手できるミッション。ケット・シーのメガホンが入った宝箱へは、スタート地点からマップ外周の上側を移動していけば、敵とあまり出会わずに近づける。

8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-4 美人お宝ハンターからメール

M 8-4-4 謎のメール その4

発生条件 M 8-4-3 謎のメール その3をクリアする

! グロッキー 通常 ボス

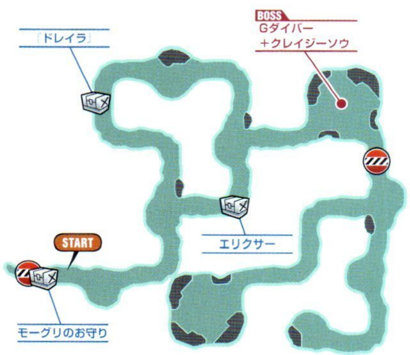
依頼文
美人お宝ハンターからお怒りのメールが届いた。
これまでのお宝の誤報は本人が流しており、
完全な逆切れなのだが、ここは大人の対応で、
ぐっとガマンしたいところだ。
ガマンできるなら、次の現場、海底洞窟へ向かえ。

クリア時の報酬 『急所斬り』

クリア後の変化
M 8-4-5 謎のメール その5が発生する
✉ 9-5 命令書!!が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gダイバー	3440	—	P.419
クレイジーソウ	5340	—	P.427
ガードファング	2060	—	P.436



ADVICE
スタート地点のすぐうしろにある宝箱からモーグリのお守りを入手すると、D.M.Wにモーグリが追加される。装備中のマテリアすべてを成長させるリミット技が発動するようになるので、早めに取っておきたい。ただし、このミッションの敵は M 8-4-3 までにくらべて手ごわくなっている。ツラいと感じたら、モーグリのお守りだけ入手して、ミッションを中止するのも手だ。

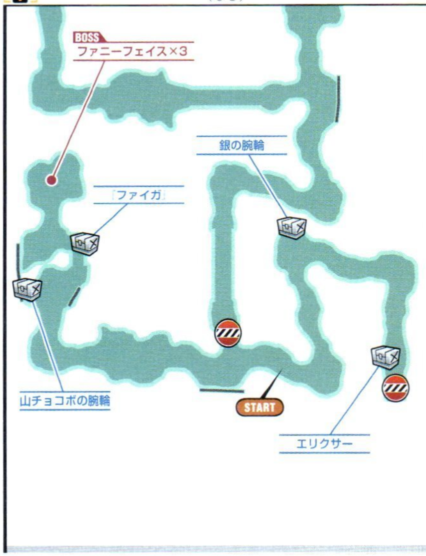
M 8-4-5 謎のメール その5

発生条件：M 8-4-4 謎のメール その4をクリアする

!：（なし）

依頼文

美人お宝ハンターからクビの宣告メールが届いた。
はっきり言って、クビ上等なわけだが、
このままじゃソルジャーの名がすたる。
ソルジャーの誇りを守るためなら
次の任地、炭坑へ向かえ。



クリア時の報酬	『魔力アップ改』
クリア後の変化	M 8-4-6 謎のメール その6が発生する
	✉ 9-6 果たし状!!!が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
ファニーフェイス	4668	—	P.453
スラップス	2280	炎	P.460



8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-4 美人お宝ハンターからメール

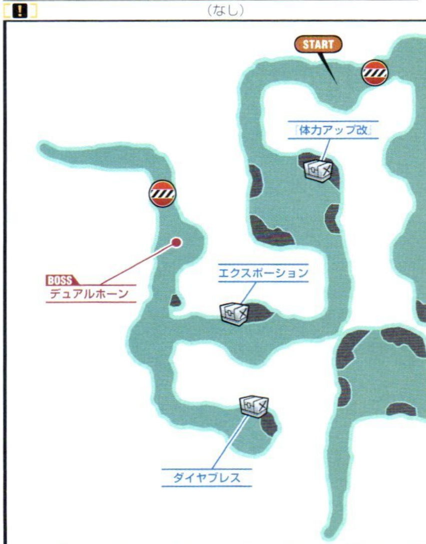
M 8-4-6 謎のメール その6

発生条件：M 8-4-5 謎のメール その5をクリアする

!：（なし）

依頼文

美人お宝ハンターから、新たな任務と決闘を
申し込むメール、いやもはや挑戦状が届いた。
場所は海底洞窟。
この子にこれ以上振り回されるのはごめんだ。
罪滅ぼしも終わりだと思うなら、現地へ向かえ。



クリア時の報酬	『暗黒』
クリア後の変化	M 8-5-1 お宝情報 その1が発生する
	✉ 9-7 ここだけの話が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
ダイオウコガネ	3776	—	P.447
デュアルホーン	12800	—	P.461

ADVICE

ボスのデュアルホーンは体力と精神が高く、物理攻撃も魔法攻撃も効きにくい。ただし、毒状態にすればダメージを与えつづけることができるので、『ポイズン』などを用意してバトルにのぞもう。

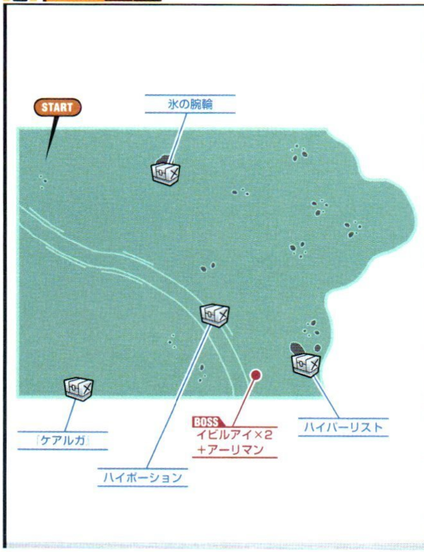
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-5 匿名希望からのお宝情報

M 8-5-1 お宝情報 その1

発生条件 M 8-4-6 謎のメール その6をクリアする

[!] ストップ 通常 ボス

依頼文
匿名希望の人物より、ある草原に隠されている
秘伝のアイテムのありかを匂わせるメールが届いた。
そのアイテムが反神羅組織に渡ると神羅の存亡に
関わるらしい。
神羅を守るため、至急現場へ向かえ。



クリア時の報酬	『回転攻撃・改』
クリア後の変化	M 8-5-2 お宝情報 その2が発生する ✉ 9-8 秘密の話が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
イビルアイ	7870	—	P.443
ダイオウコガネ	3776	—	P.447



MISSION 8-5-1

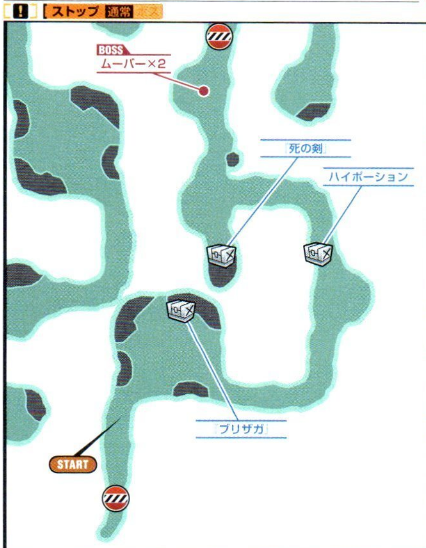
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-5 匿名希望からのお宝情報

M 8-5-2 お宝情報 その2

発生条件 M 8-5-1 お宝情報 その1をクリアする

[!] ストップ 通常 ボス

依頼文
新たなる匿名希望の人物より、海底洞窟に隠された
秘伝のアイテムのありかを匂わせるメールが届いた。
そのアイテムが反神羅組織に渡ると神羅の存亡に
関わるらしい。信憑性はあやしいところだが、
神羅を守るため、念のため現場へ向かえ。



クリア時の報酬	『体力アップ改弐』
クリア後の変化	M 8-5-3 お宝情報 その3が発生する ✉ 9-9 内緒の話が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アーリマン	6910	—	P.443
イビルアイ	7870	—	P.443
ネックハンター	2810	—	P.455
ムーバー	5870	—	P.458

ADVICE

ムーバーには、『グラビデ』などでHPを減らしたのち、『戦う』で攻めるという戦法が効果的。そのさいは威力の高い『デルタアタック』に注意を払い、技名が画面上部に表示されたらすぐに△ボタンで防御しよう。ボスを倒したあとにはユフィとのちょっとした会話があり、彼女に所持金から100ギルを渡すハメになる(→P.508)。

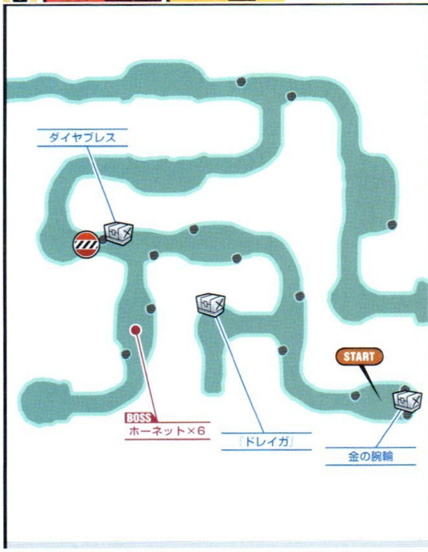
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-5 匿名希望からのお宝情報

M 8-5-3 お宝情報 その3

発生条件 M 8-5-2 お宝情報 その2をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
匿名希望と言いはる人物より、洞窟に隠された秘伝のアイテムのありかを匂わせるメールが届いた。そのアイテムが反神羅組織に渡ると神羅の存亡に関わ……りそうもないが、子供に付きあう余裕があるなら現場へ向かえ。



クリア時の報酬	『精神アップ改弐』
クリア後の変化	M 8-5-4 お宝情報 その4が発生する
	✉ 9-10 ちょっといい話が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マイン	2000	—	P.450
足斬草	4692	炎	P.459
ホーネット	5604	炎	P.460

ADVICE

M 8-5-3とM 8-5-4には、物理攻撃に強く、即死効果を持つ攻撃を使うホーネットが頻繁に出現する。即死効果を防ぐ装備をし、攻撃魔法を用意しておくといい。M 8-5-3のボスとのバトルのように複数同時に出現する場合は、『暗黒』で攻撃していくのも手だ。なお、このミッションでボスを倒したあとは、ユフィにポーションをひとつ渡したうえでクリアとなる(→P.508)。

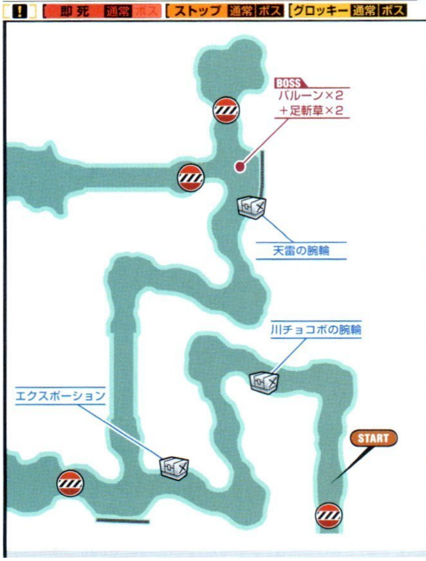
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-5 匿名希望からのお宝情報

M 8-5-4 お宝情報 その4

発生条件 M 8-5-3 お宝情報 その3をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
匿名希望と言いはる人物より、炭坑に隠された秘伝のアイテムのありかを匂わせるメールが届いた。そのアイテムを入手するためには、多少の出費の可能性が考えられるが、時間と金に余裕があるなら現場へ向かえ。



クリア時の報酬	『爆裂剣』
クリア後の変化	M 8-5-5 お宝情報 その5が発生する
	✉ 9-11 耳寄りな話が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バルーン	9369	—	P.450
足斬草	4692	炎	P.459
ホーネット	5604	炎	P.460

ADVICE

このミッションでも、ボスとのバトル後にユフィとの会話があり、200ギルを渡すことになる。同様の会話はM 8-5-2とM 8-5-3でも起きるが、これらの会話はそれぞれのミッションでボスを倒すと何度でも発生し、そのたびにギルやアイテムを取られてしまうのだ。



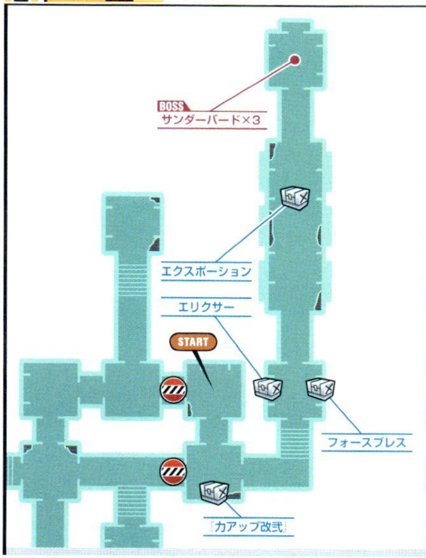
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-5 匿名希望からのお宝情報

M 8-5-5 お宝情報 その5

発生条件 M 8-5-4 お宝情報 その4をクリアする

【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
匿名希望と言いはる人物より、
プレート内部に隠された秘伝のアイテムのありかを
匂わせるメールが届いた。
メールアドレス流出の真相をさぐるためにも
現地へ向かえ。



クリア時の報酬	『ヘルファイガ』
クリア後の変化	M 8-5-6 お宝情報 その6が発生する
	✉ 9-12 おいしい話が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
バウンドファット	9545	—	P.444
サンダーバード	13580	炎	P.452
足斬草	4692	炎	P.459



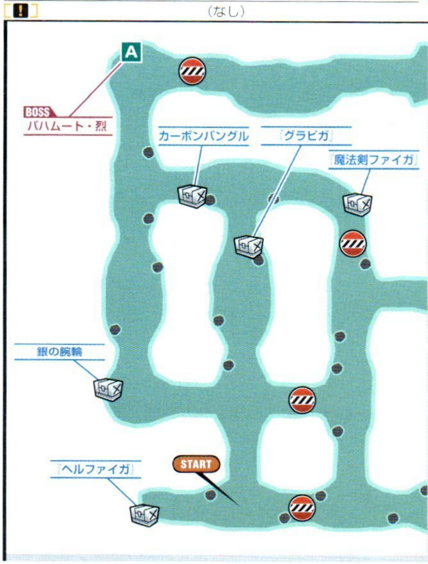
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-5 匿名希望からのお宝情報

M 8-5-6 お宝情報 その6

発生条件 M 8-5-5 お宝情報 その5をクリアする

(なし)

依頼文
前回、凶暴な召喚獣が突然現れ、命からがら
逃げ出したが、匿名希望も無事だったようだ。
洞窟に隠された秘伝アイテムの新情報が届いた。
今回も、危険な可能性は否めないが、メアド流出の
原因を突き止めるためにも、現地へ向かえ。



クリア時の報酬	バハムート・烈マテリア
クリア後の変化	M 8-6-1 予告状が発生する
	M 9-1-1 地下洞窟が発生する
	✉ 9-13 予告状が届く
	D.M.Wにバハムート・烈が追加される

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サンダーバード	13580	炎	P.452
RE・ムーバー	14860	—	P.458
バハムート・烈	99999	—	P.468

ADVICE

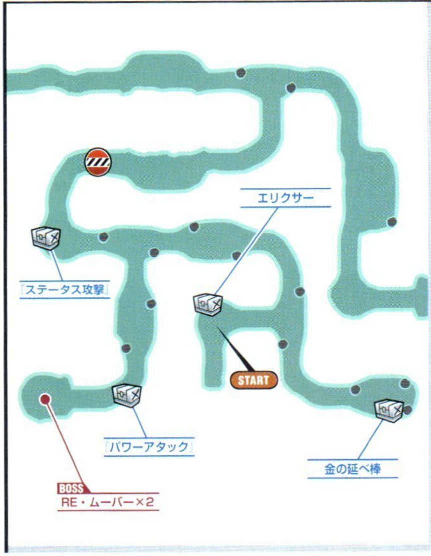
Aの場所にある特別な宝箱を調べると、専用のバトルフィールドへ移動したのち、バハムート・烈とのバトルがはじまる。本編で戦ったときよりも各攻撃の威力が上がっており、さらに『エクサフレア』は、こちらのMPとAPに大ダメージを与えてくる。炎、氷、雷属性の攻撃は無効なので、無属性の『戦う』などで地道にダメージを与えていこう。このミッションをクリアすれば、D.M.Wにバハムート・烈を追加するキーアイテムが手に入る。

M 8-6-1 予告状

発生条件 M 8-5-6 お宝情報 その6をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ユフィからお宝ゲットの予告状が届いた。
今までの情報から、お宝は危険な場所に
あるに違いない。ユフィが危険だ!
至急問題の洞窟へ向かい、ユフィより先に
お宝をゲットして、ユフィを守れ!



クリア時の報酬 『3連ファイア』

クリア後の変化
- M 8-6-2 また予告状が発生する
- ✉ 9-14 また予告状が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ラーバウォーム	7380	氷	P.445
RE・ムーバー	14860	―	P.458

ADVICE

ラーバウォームの『糸』で発生するストップ状態は、効果時間が非常に長い。エルメスのくつを装備するなどして、ストップ効果を防ごう。RE・ムーバーは強敵だが、ムーバーの場合と同じ戦いかた(→P.317)をすればOK。ただし、物理攻撃の威力も高いので、受けるダメージを『ウォール』で減らすといい。

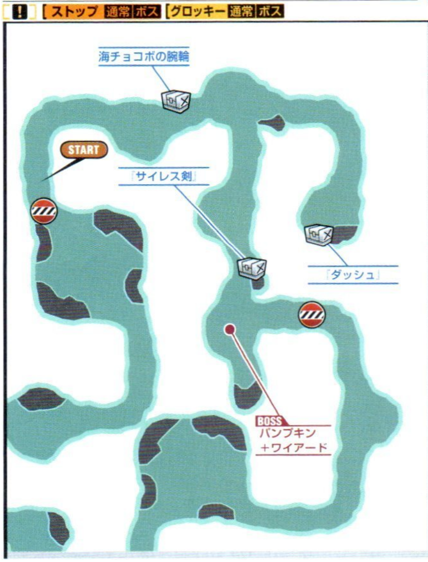
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-6 ユフィの予告状

M 8-6-2 また予告状

発生条件 M 8-6-1 予告状をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
再びユフィからお宝ゲットの予告状が届いた。
お騒がせユフィは、海底洞窟へ向かったようだ。
ユフィの命が危険だ! 至急、現場へ向かえ!
凶暴な敵が多く生息すると予想される地域である。
くれぐれも注意せよ。



クリア時の報酬 『死のジャンプ』

クリア後の変化
- M 8-6-3 今度こそ予告状が発生する
- ✉ 9-15 今度こそ予告状が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンチーフ	9875	雷	P.441
パンプキン	13450	―	P.454
ワイアード	48799	―	P.461

ADVICE

ボスとのバトル以外でも出現する強敵ワイアードは、『戦う』だけでも倒せるが、かなりの時間がかかってしまう。『鉄拳パンチ』などで早めに倒すか、多少のダメージを覚悟のうえで逃げるのも手だ。

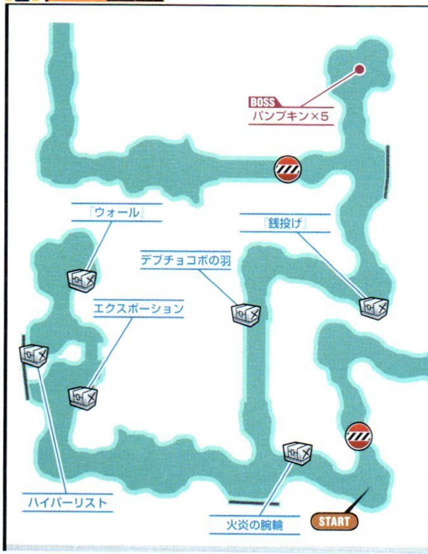
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-6 ユフィの予告状

M 8-6-3 今度こそ予告状

発生条件 M 8-6-2 また予告状をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
またしてもユフィからお宝ゲットの予告状。
今回は炭坑へ向かったようだ。
ユフィの命が危険じゃないかもしれないが
凶暴なモンスターが生息する地域ではある。
アイテムのためにも現場へ向かえ。



クリア時の報酬 『電撃』

クリア後の変化
M 8-6-4 S.O.S？が発生する
✉ 9-16 平気！ が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
パンプキン	13450	―	P.454
ガーネットモール	5735	―	P.456

ADVICE
M 8-6-3とM 8-6-4に出現するガーネットモールは、ザックスの残りHPを1にする『こころない針』を使うやっかいなモンスター。集団で出現することが多く、囲まれると危険なので、万全を期すなら遠くから攻撃できる魔法などを用意しておこう。

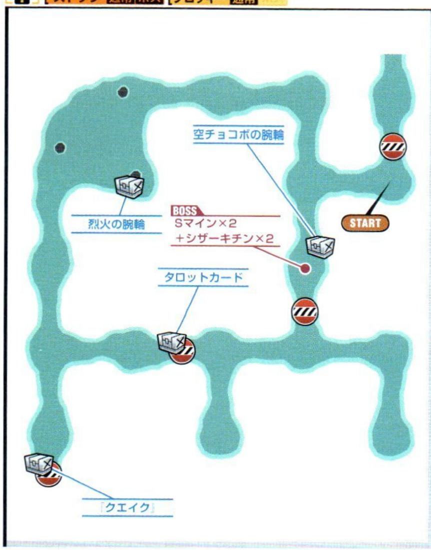
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-6 ユフィの予告状

M 8-6-4 S.O.S？

発生条件 M 8-6-3 今度こそ予告状をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】【グロッキー 通常 ボス】

依頼文
ユフィからお宝ゲットの予告状が届いた。
文面は強気を装っているが
どうやら、道に迷っているようである。
現場は荒野。ユフィが心配だ！
至急、現地へ向かえ。



クリア時の報酬 『フレア』

クリア後の変化
M 8-6-5 S.O.Sが発生する
✉ 9-17 来ないでが届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ヒポグリフ	95250	―	P.448
Sマイン	17850	―	P.450
シザーキチン	33850	―	P.452
ガーネットモール	5735	―	P.456

ADVICE
スタート地点のすぐ近くにボスがいるが、その反対方向には宝箱が3つも置かれている。ボスと戦う前に、宝箱の中身を手に入れていこう。マップの奥まで進んだら、いったんミッションを中止してふたたび参加し直すと、スタート地点までもどる手間がはぶける。

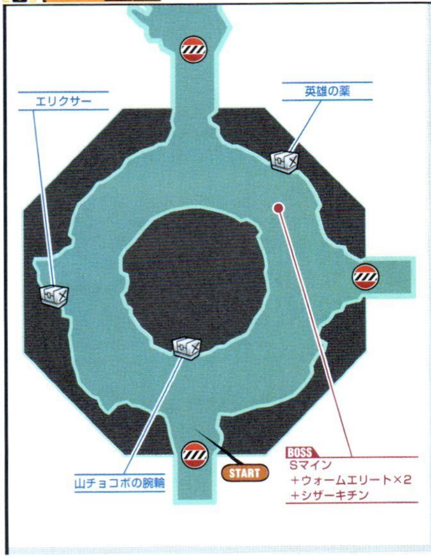
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-6 ユフィの予告状

M 8-6-5 S.O.S

発生条件 M 8-6-4 S.O.S ?をクリアする

！【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ユフィからまたもやS.O.Sメールが届いた。
詳細は不明である。
ユフィの命はほぼ安全だろう。
確認のため、現地へ向かえ。



クリア時の報酬 『アイテム達人』

クリア後の変化 M 8-6-6 S.O.S……？が発生する
9-18 (無題)が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウォームエリート	12290	氷	P.445
Sマイン	17850	—	P.450
シザーキチン	33850	—	P.452

ADVICE

シザーキチンの『ツインクロー』が持つストップ効果はエルメスのくつなどで無効化できるが、ウォームエリートの『絶対停止糸』のストップ効果は防ぐことができない。移動と◉ボタンでの回避を駆使して、この攻撃を受けないように立ちまわろう。

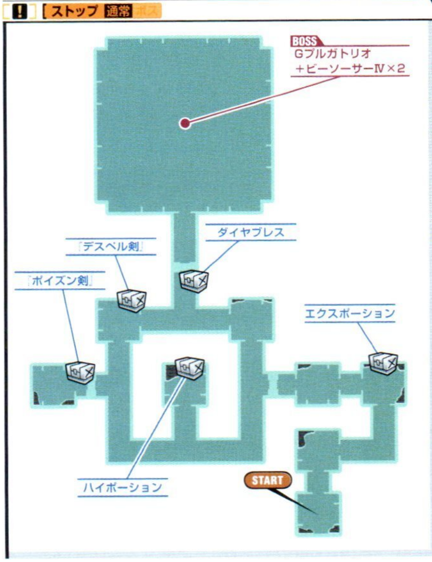
8 マテリアハンター・ザックス ▶ 8-6 ユフィの予告状

M 8-6-6 S.O.S……？

発生条件 M 8-6-5 S.O.Sをクリアする

！【ストップ 通常 ボス】

依頼文
ユフィから、タイトルなし、ひらがなばかりのメールが届いた。
内容は強気であるが、不吉な予感がする。
しかし、やはりだまされているかもしれない。
現地へ向かうかは、君の判断次第だ！



クリア時の報酬 『ストップ剣』(MASTER、力+60)

クリア後の変化 (なし)

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスクタトス	17570	—	P.418
Gガーディアン	60245	—	P.422
Gブルガトリオ	102850	—	P.423
ビーソーサーⅣ	13484	—	P.425

ADVICE

出現する敵はどれも手ごわいが、壁ぎわを歩けばエンカウントせずに進めるため、探索はラクに行なえる。ミッションをクリアするともらえる『ストップ剣』は、力+60ものパラメータ修正値がついた強力なマテリア。マテリア合成に活用していきたい。

ミッション 9

謎の大空洞

新たに発見された大空洞に秘められた謎を探るべく、その最深部を目指す。非常に手ごわいモンスターが出現するため、インビンシブルやアダマンバングルを手に入れてから挑戦したいところだ。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
9-1 地下へのいざない	M 9-1-1 地下洞窟	3 4 5 6 7 8 9 10	136	エイジスの腕輪	P.324
	M 9-1-2 探査開始	3 4 5 6 7 8 9 10	156	『魔法剣サンダガ』	P.324
	M 9-1-3 痕跡アリ	3 4 5 6 7 8 9 10	176	ルーンの腕輪	P.325
	M 9-1-4 ジェネシスの妨害	3 4 5 6 7 8 9 10	196	『ハイジャンプ』	P.325
	M 9-1-5 ジェネシスの暗躍	3 4 5 6 7 8 9 10	216	『ウォール』	P.326
	M 9-1-6 ジェネシスの脅威	3 4 5 6 7 8 9 10	236	エリクサー	P.326
9-2 せめぎあい	M 9-2-1 第三勢力	3 4 5 6 7 8 9 10	236	『ポイズンターン』	P.327
	M 9-2-2 暴走した兵器	3 4 5 6 7 8 9 10	260	英雄の薬×2	P.327
	M 9-2-3 探索続行	3 4 5 6 7 8 9 10	284	属性剣	P.328
	M 9-2-4 新ルート発見	3 4 5 6 7 8 9 10	308	『エナジー』	P.328
	M 9-2-5 下層への道	3 4 5 6 7 8 9 10	332	『鉄拳パンチ』	P.329
	M 9-2-6 マテリア反応アリ	3 4 5 6 7 8 9 10	356	『SPターボ』	P.329
9-3 何を求めるのか…	M 9-3-1 徹頭徹尾	3 4 5 6 7 8 9 10	364	『ハンマーパンチ』	P.330
	M 9-3-2 ジェネシスの挑戦	3 4 5 6 7 8 9 10	372	守りの指輪	P.330
	M 9-3-3 ジェネシスの新兵器	3 4 5 6 7 8 9 10	380	『グラビデ』(MASTER、魔力+38)	P.331
	M 9-3-4 ジェネシスの超兵器	3 4 5 6 7 8 9 10	384	『マジカルパンチ』	P.331
	M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊	3 4 5 6 7 8 9 10	388	エスコートガード	P.332
	M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えて	3 4 5 6 7 8 9 10	392	『フレア』(MASTER、魔力+30)	P.332
9-4 伏魔殿	M 9-4-1 ジェネシスの野望	3 4 5 6 7 8 9 10	396	カイザーナックル×4	P.333
	M 9-4-2 ジェネシスの情熱	3 4 5 6 7 8 9 10	428	デブチョコボの羽	P.333
	M 9-4-3 気分一新	3 4 5 6 7 8 9 10	452	『針千本』	P.334
	M 9-4-4 暴走する機械	3 4 5 6 7 8 9 10	468	高級腕時計	P.334
	M 9-4-5 ソルジャーだけの世界	3 4 5 6 7 8 9 10	484	『殺意の一撃』	P.335
	M 9-4-6 1stだけの世界	3 4 5 6 7 8 9 10	492	スナイパーアイ	P.335
9-5 謎のエネルギー	M 9-5-1 宝条モンスター	3 4 5 6 7 8 9 10	500	インビンシブル	P.336
	M 9-5-2 さらに下層へ…	3 4 5 6 7 8 9 10	508	『SPバリア』	P.336
	M 9-5-3 モンスター強大なり	3 4 5 6 7 8 9 10	516	守りの指輪	P.337
	M 9-5-4 異常なパワーアップ	3 4 5 6 7 8 9 10	524	月桂樹の冠	P.337
	M 9-5-5 一人旅	3 4 5 6 7 8 9 10	532	『地獄の火炎』(MASTER、魔力+40)	P.338
	M 9-5-6 次なる階層へ…	3 4 5 6 7 8 9 10	540	『メガフレア』(MASTER、魔力+50)	P.338
9-6 未知への扉	M 9-6-1 最強のモンスター	3 4 5 6 7 8 9 10	548	『斬鉄剣』(MASTER、魔力+60)	P.339
	M 9-6-2 最下層へ…	3 4 5 6 7 8 9 10	556	スーパーリボン	P.339
	M 9-6-3 兵器暴走の理由	3 4 5 6 7 8 9 10	564	『転生の炎』(MASTER、魔力+80)	P.340
	M 9-6-4 生体兵器の脅威	3 4 5 6 7 8 9 10	572	『エクサフレア』(MASTER、魔力+100)	P.340
	M 9-6-5 エネルギー生命体	3 4 5 6 7 8 9 10	580	『SPマスター』	P.341
	M 9-6-6 君臨する神	3 4 5 6 7 8 9 10	588	ゴッドスレイヤー	P.341

9 謎の大空洞 ▶ 9-1 地下へのいざない

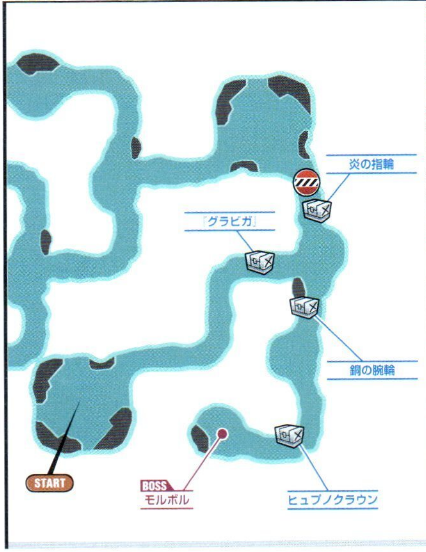
M 9-1-1 地下洞窟

発生条件 M 8-5-6 お宝情報 その6をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文

北の大空洞近くに、自然のものとも、人間の手の入ったものとも言えない、謎の地下洞窟が発見された。
ただちに、調査隊が送り込まれたが、
潜入した神羅軍偵察隊は、遂に戻ってこなかった。
そこでソルジャーである君に調査してもらいたい。



クリア時の報酬 エイジスの腕輪

クリア後の変化 M 9-1-2 探査開始が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
パキオルニス	10089	—	P.446
マイン	2000	—	P.450
デーモン	19182	—	P.455
モルボル	48760	炎	P.457

ADVICE

M 9-1-1〜M 9-1-4には、即死効果のある攻撃を使う敵が数多く出現する。セーフティビットなどの、即死効果を防ぐアクセサリかマテリアを用意したうえで、これらのミッションに参加しよう。

9 謎の大空洞 ▶ 9-1 地下へのいざない

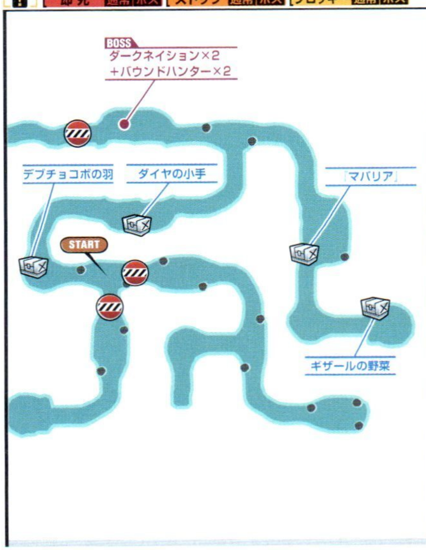
M 9-1-2 探査開始

発生条件 M 9-1-1 地下洞窟をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文

洞窟の内部は予想以上に広いようだ。
本社の判断で、徹底的に調査をすることが決まったが、
これは大きなミッションになりそうな気がする。
少しずつで良いので慎重に調査してほしい。



クリア時の報酬 「魔法剣サンダガ」

クリア後の変化 M 9-1-3 痕跡アリが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
スカイアーマー	16844	雷	P.427
バウンドハンター	6689	—	P.436
ダークネイション	8370	—	P.437

ADVICE

ダークネイションやバウンドハンターの攻撃に備えて、即死、沈黙、ストップ、グロッキー効果を防ぐ装備を身につけておきたい。体力が高く、物理攻撃が効きにくいスカイアーマーには、雷属性の攻撃魔法を使えば効率よくダメージを与えることができる。

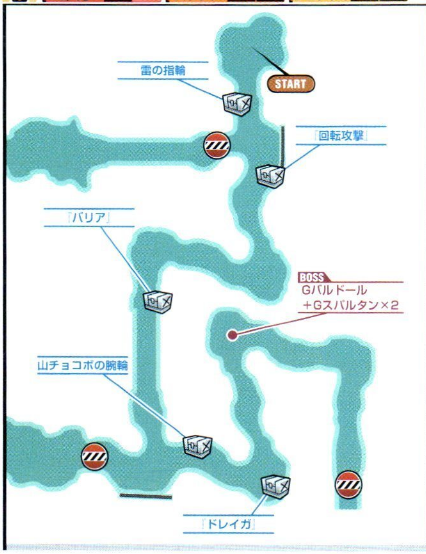
9 謎の大空洞 ▶ 9-1 地下へのいざない

M 9-1-3 痕跡アリ

発生条件 M 9-1-2 探査開始をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟内に人間の痕跡が発見された。
すでに何者かが侵入しているらしい。
痕跡の発見された区域を調査し、敵対勢力であれば
これを排除せよ。



クリア時の報酬 ルーンの腕輪

クリア後の変化 M 9-1-4 ジェネシスの妨害が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
Gバルドール	72380	—	P.420
ダークネイション	8370	—	P.437

ADVICE

こちらをストップ状態にするGスパルタンの銃撃が危険。Gスパルタンが出現するM 9-1-3～M 9-1-6に参加するさいには、ストップ状態を防ぐマテリアかアクセサリを装備しておこう。

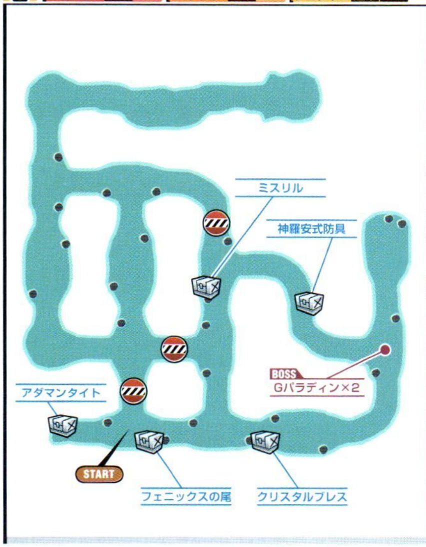
9 謎の大空洞 ▶ 9-1 地下へのいざない

M 9-1-4 ジェネシスの妨害

発生条件 M 9-1-3 痕跡アリをクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシスの目的は、いまだ不明であるが、部隊を
送り込んでいる以上、この洞窟内にジェネシスが
興味を持つような、『何か』があるのは確実である。
ジェネシス軍を排除しつつ、洞窟内を探索せよ。



クリア時の報酬 『ハイジャンプ』

クリア後の変化 M 9-1-5 ジェネシスの暗躍が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
Gパラディン	87540	—	P.421
ダークネイション	8370	—	P.437



MISSION 9-1-4

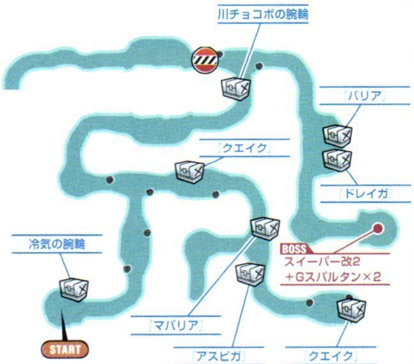
9 謎の大空洞 ▶ 9-1 地下へのいざない

M 9-1-5 ジェネシスの暗躍

発生条件 M 9-1-4 ジェネシスの妨害をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス 【グロッキー 通常 ボス

依頼文
調査には、別のソルジャーも参加しているのだが、
そのうち1人がジェネシス軍に倒された。
ただちに、
そのソルジャーが調査していた地点に向かい、
ジェネシス軍を排除せよ。



クリア時の報酬 「ウォール」

クリア後の変化 M 9-1-6 ジェネシスの脅威が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
Gパラディン	87540	—	P.421
スイーパー改2	24580	—	P.430



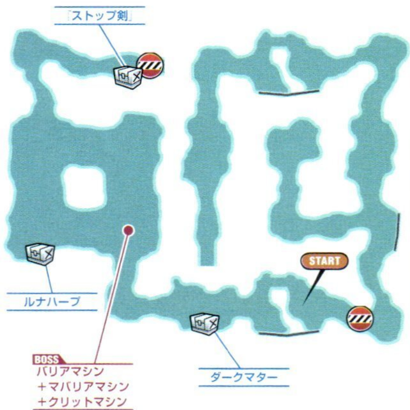
9 謎の大空洞 ▶ 9-1 地下へのいざない

M 9-1-6 ジェネシスの脅威

発生条件 M 9-1-5 ジェネシスの暗躍をクリアする

! 【ストップ 通常 ボス 【グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍の戦力は予想以上に強固である。
ともかく、ジェネシス軍を排除しないことには、
調査の進展もままならない。
担当エリアのジェネシス軍を排除してほしい。



クリア時の報酬 エリクサー

クリア後の変化 M 9-2-1 第三勢力が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gスパルタン	8240	—	P.419
スイーパー改2	24580	—	P.430
バリアマシン	78700	—	P.433
マバリアマシン	78700	—	P.433
クリットマシン	78700	—	P.433

ADVICE

ボスとのバトルでは、『散布射撃』などを連発され、こちらの行動をはばまれてしまうことが多い。ねじりハチマキを装備してがまん状態になったうえで、『クエイク』などの複数の敵を攻撃できる魔法を連発し、クリットマシンとバリアマシンを倒してしまおう。そのあとは、残ったマバリアマシンを『戦う』で攻撃していけばラクに勝てる。ダメージを受けるのは避けられないので、最大HPをできるだけ上げておくといい。

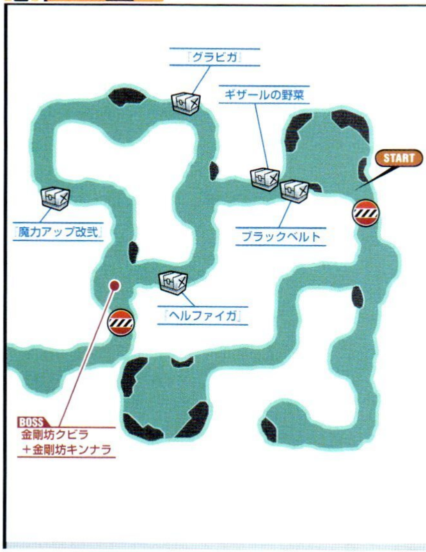
9 謎の大空洞 ▶ 9-2 せめぎあい

M 9-2-1 第三勢力

発生条件 M 9-1-6 ジェネシスの脅威をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍以外の第三勢力が洞窟内に侵入したという報告が届いた。
ただちに、該当エリアに向かい、第三勢力の正体を確認し、それが敵対勢力であれば、排除してほしい。



クリア時の報酬 『ポイズンターン』

クリア後の変化 M 9-2-2 暴走した兵器が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウータイ 戍兵	4375	—	P.411
ブラホロ	11500	—	P.438
金剛坊クビラ	92543	—	P.440
金剛坊キンナラ	92543	—	P.440

ADVICE

金剛坊系のモンスターが使う特別な演出が入る技は、マテリアやアクセサリで最大HPを上げたうえで、バリア状態になることで耐えしのごう。また、これらの敵はザックスの残りHPを1にする攻撃も使ってくる。敵の動きをよく見て、確実に◙ボタンで回避していきたい。

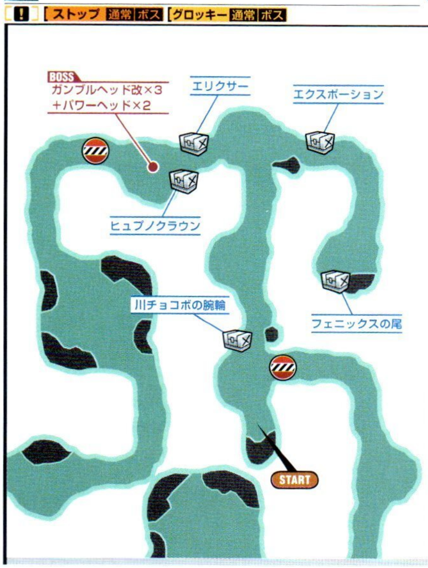
9 謎の大空洞 ▶ 9-2 せめぎあい

M 9-2-2 暴走した兵器

発生条件 M 9-2-1 第三勢力をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス・ウータイの両勢力を排除するために、ガンブルヘッド隊を投入したのだが、何かの影響を受けて、敵味方の区別なしに攻撃行動をとっている。
止むをえないので、ガンブルヘッド隊が制圧したエリアに向かい、ガンブルヘッド隊を破壊してきてほしい。



クリア時の報酬 英雄の薬×2

クリア後の変化 M 9-2-3 探索続行が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
パワーヘッド	6879	—	P.429
ガンブルヘッド改	8785	—	P.429



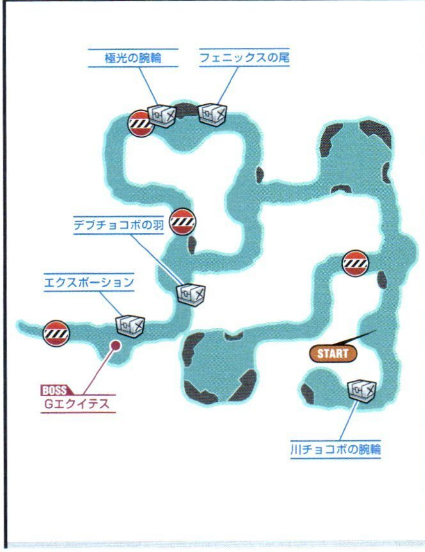
MISSION 9-2-2

M 9-2-3 探索続行

発生条件 M 9-2-2 暴走した兵器をクリアする

! 即死 通常 ボス

依頼文
再び、洞窟の奥の探索を依頼する。
現地からの報告では、いまだジェネシス軍の活動は活発とのことなので、ジェネシス軍を排除しながらのミッションとなる。



クリア時の報酬 属性剣

クリア後の変化 M 9-2-4 新ルート発見が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gブラウラー	7675	—	P.417
メタルソーサーⅢ	4786	—	P.426
ヘルスラッシャー	41245	—	P.428
Gエクイテス	218560	—	P.476

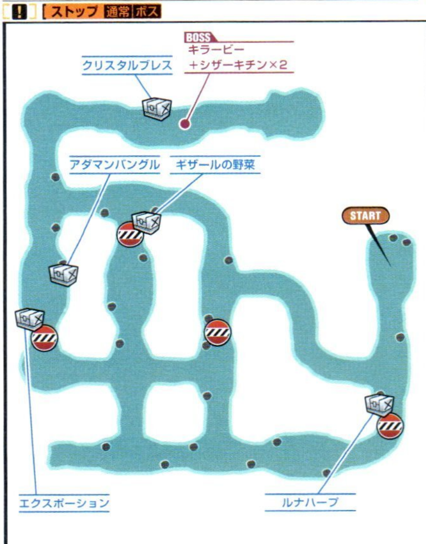


M 9-2-4 新ルート発見

発生条件 M 9-2-3 探索続行をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
現地から、洞窟に別のルートが発見されたという報告が届いた。
いまのところ、ジェネシス・ウータイ両軍は、このルートには気づいていないと予測される。
ただちに、調査に赴いてくれ。



クリア時の報酬 『エナジー』

クリア後の変化 M 9-2-5 下層への道が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
シムルグ	12850	—	P.452
シザーキチン	33850	—	P.452
キラービー	8280	炎	P.460



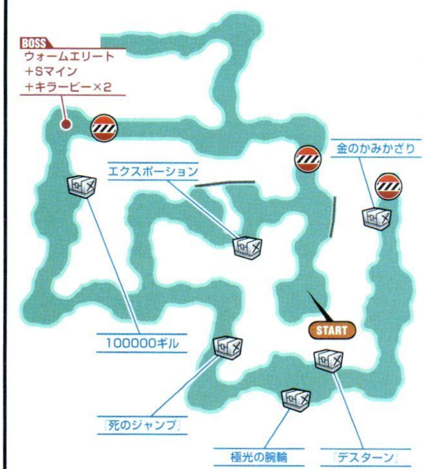
9 謎の大空洞 ▶ 9-2 せめぎあい

M 9-2-5 下層への道

発生条件 M 9-2-4 新ルート発見をクリアする

! ストップ 通常 ボス

依頼文
前回のミッションの成果は大きかった。
調査の結果、さらに下層に進めることが判明したのだ。
そこで、この成果を拡大するために、君には引き続いて
調査を進めてもらうことが決定した。
ただちに、調査に赴いてくれ。



クリア時の報酬 『鉄拳パンチ』

クリア後の変化 M 9-2-6 マテリア反応アリが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ウォームエリート	12290	氷	P.445
Sマイン	17850	—	P.450
シムルグ	12850	—	P.452
キラービー	8280	炎	P.460

ADVICE

マップの下側から右側につづく通路には、MP限界突破能力を持つ金のかみかざりが入ったものをはじめ、いくつかの宝箱が置かれている。ボスから遠ざかってしまうが、まずはそれらの宝箱を開けに行くといいだろう。金のかみかざりを手に入れたら、ミッションを中止して再挑戦すると、歩いてきた道をもどる手間がはぶける。

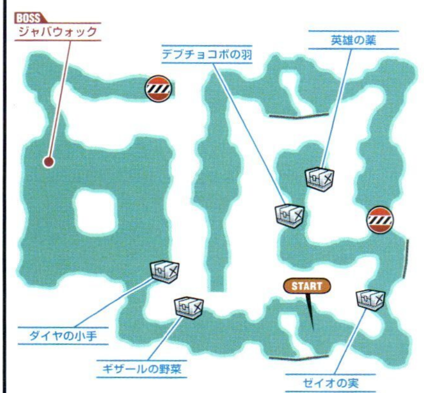
9 謎の大空洞 ▶ 9-2 せめぎあい

M 9-2-6 マテリア反応アリ

発生条件 M 9-2-5 下層への道をクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟内で、強大なマテリア反応が検出された。
何らかのマテリアが埋もれている可能性が高い。
ただちに反応の出た地点に向かい、
マテリアを回収せよ。



クリア時の報酬 『SPターボ』

クリア後の変化 M 9-3-1 徹頭徹尾が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
デトネイター	20340	—	P.450
マンドレイク	9975	炎	P.460
キラービー	8280	炎	P.460
ジャバウォック	287580	—	P.463



MISSION 9-2-6

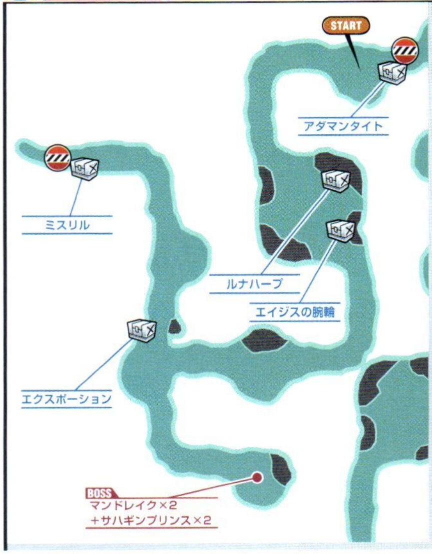
9 謎の大空洞 ▶ 9-3 何を求めるのか…

M 9-3-1 徹頭徹尾

発生条件 M 9-2-6 マテリア反応アリをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
洞窟の全貌は、いまだ明らかになっていない。
探査の範囲は広がるばかりであるが、ひとつひとつ
徹頭徹尾、探査してゆくしかない。
速やかに、担当エリアの探査に向かってくれ。



クリア時の報酬 『ハンマーパンチ』

クリア後の変化 M 9-3-2 ジェネシスの挑戦が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サハギンプリンス	44680	雷	P.441
デスゲイズ	17520	—	P.443
マンドレイク	9975	炎	P.460



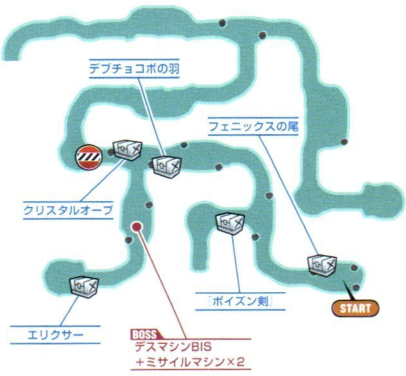
9 謎の大空洞 ▶ 9-3 何を求めるのか…

M 9-3-2 ジェネシスの挑戦

発生条件 M 9-3-1 徹頭徹尾をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
再び、洞窟内でジェネシス軍の活動が確認された。
今度は、新型兵器を中心とした編制で洞窟内の探索を
行っている模様である。
ただちに、ジェネシス軍が出現したエリアに向かい、
ジェネシス軍を排除せよ。



クリア時の報酬 守りの指輪

クリア後の変化 M 9-3-3 ジェネシスの新兵器が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gイントルーダー	27850	—	P.417
ビーソーサーⅣ	13484	—	P.425
ミサイルマシン	95240	—	P.432
デスマシンBIS	99500	—	P.433

ADVICE

ボスのデスマシンBISが使う『デスクラウド』は、ザックスの残りHPを1にするうえ、毒、沈黙、カーズ、ストップ、グロッキー状態を引き起こし、『デスペル』と同じ効果も持つという凶悪な攻撃。リボンなどをかならず装備して、バトルにのぞむこと。確実に勝ちたいなら、インビンシブルを装備して『ハンマーパンチ』を使い、敵が行動する前に倒してしまおう。

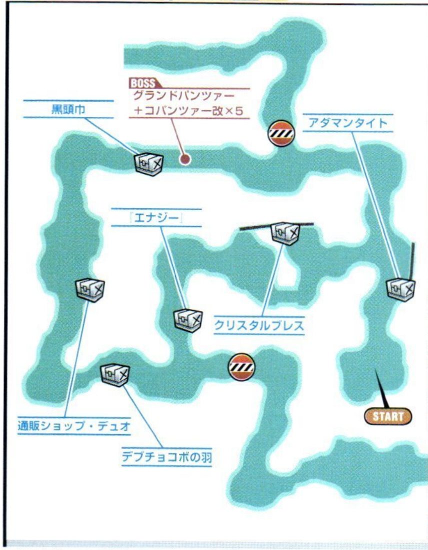
9 謎の大空洞 ▶ 9-3 何を求めるのか…

M 9-3-3 ジェネシスの新兵器

発生条件 M 9-3-2 ジェネシスの挑戦をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍の新型兵器が、
圧倒的な攻撃力で攻勢をかけてきた。
何としても、この新型兵器を破壊してジェネシス軍の
攻勢を止めなければならない。
即急に、ジェネシス軍の出現エリアに向かってくれ。



クリア時の報酬 『グラビデ』(MASTER、魔力＋38)

クリア後の変化 M 9-3-4 ジェネシスの超兵器が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アドバンスヘッド	18620	—	P.429
グランドパンツァー	380486	—	P.472
コパンツァー改	16528	—	P.472

ADVICE

ボスのグランドパンツァーは、同時に出現するコパンツァー改5体が全滅するたびに、新たなコパンツァー改を射出する。キリがないので、まずはグランドパンツァーを倒すといい。ちなみに、報酬の『グラビデ』は魔力＋38ものパラメータ修正を持つ。これをもとに、魔力の修正値が高い『クエイク』を作るのも手だ。

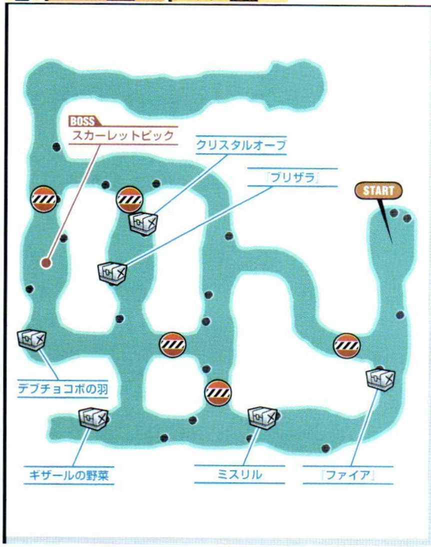
9 謎の大空洞 ▶ 9-3 何を求めるのか…

M 9-3-4 ジェネシスの超兵器

発生条件 M 9-3-3 ジェネシスの新兵器をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
ジェネシス軍は、さらに強力な兵器を運び込んだ。
これに対抗できるのはソルジャー・クラス1stしかいない。
ただちに、洞窟内のジェネシス軍の拠点に潜入し、
新兵器が活動を開始する前に破壊してほしい。



クリア時の報酬 『マジカルパンチ』

クリア後の変化 M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
レッドソーサーⅣ	17250	—	P.425
アドバンスヘッド	18620	—	P.429
試製カノンヘッド	20270	—	P.429
スカーレットピック	657450	—	P.466



MISSION 9-3-4

INDEX

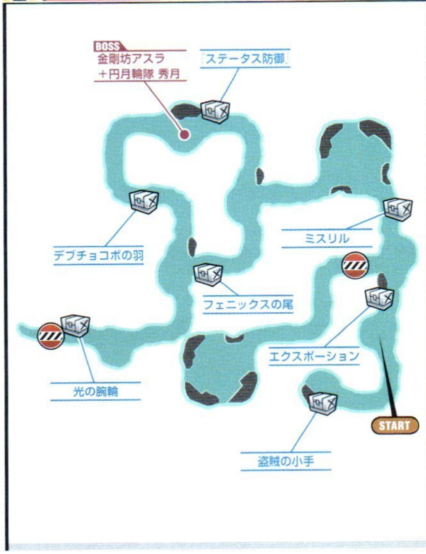
9 謎の大空洞 ▶ 9-3 何を求めるのか…

M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊

依頼文
姿を消していたウータイ軍が、再び洞窟内に現れた。
どうやら、選び抜かれた精鋭部隊を編制して、
密かに洞窟下層に向かって進んでいたらしい。
目的は不明だが、これ以上、進ませる訳にはいかない。
ただちに攻撃を開始、ウータイ軍を殲滅せよ。

発生条件 M 9-3-4 ジェネシスの超兵器をクリアする

! 即死 通常 ボス



クリア時の報酬 エスコートガード

クリア後の変化 M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えてが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
円月輪隊 秀月	65280	—	P.416
ラツレダノー	58580	—	P.439
金剛坊アスラ	305000	—	P.440

ADVICE
円月輪隊 秀月は、一度に出現する数が多い。連続で攻撃されて、こちらが行動できなくなることもしばしば。ねじりハチマキを装備してがまん状態になったうえで、『クエイク』などを連発しよう。

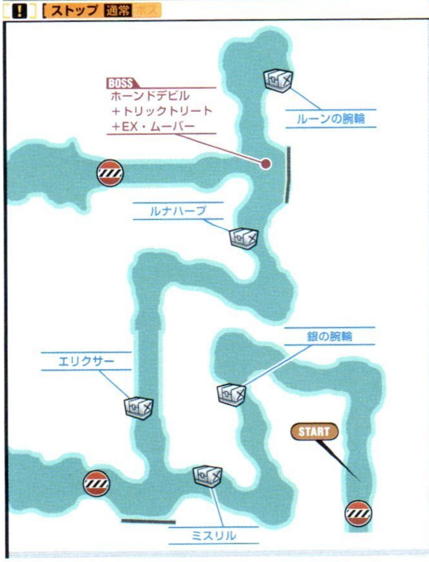
9 謎の大空洞 ▶ 9-3 何を求めるのか…

M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えて

依頼文
洞窟内のウータイ軍は壊滅した。
これを機に、より下層まで調査の手を伸ばしたい。
モンスターが出没しているが、
ただちに未調査エリアに向かい、調査を開始せよ。

発生条件 M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊をクリアする

! ストップ 通常 ボス



クリア時の報酬 『フレア』(MASTER、魔力＋30)

クリア後の変化 M 9-4-1 ジェネシスの野望が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
アイアンクロー	69780	—	P.453
トリックトリート	92850	—	P.454
ホーンドデビル	72800	—	P.455
EX・ムーバー	34860	—	P.458



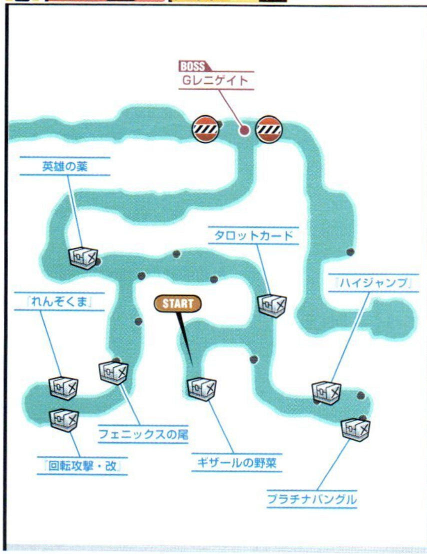
9 謎の大空洞 ▶ 9-4 伏魔殿

M 9-4-1 ジェネシスの野望

発生条件 M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えてをクリアする

! 即死 通常 ボス グロッキー ボス

依頼文
ジェネシス軍が、再び活動を開始した。
改良型の兵器を前面に押し立てての進撃には、
何か鬼気迫るものを感じる。
しかし、洞窟の謎の解明は我々も譲れない。
ただちに、ジェネシス軍を殲滅せよ。



クリア時の報酬 カイザーナックル×4

クリア後の変化 M 9-4-2 ジェネシスの情熱が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gレニゲイト	232400	—	P.421
メタルソーサーⅣ	20850	—	P.426
クレイジーソード	102500	—	P.428
スティブマシン	122800	—	P.431

ADVICE

敵の即死効果を持つ攻撃に備えて、セーフティビットなどを身につけておこう。それに加え、Gレニゲイトの『物理防御』や『ダメージ アップ』を解除できるよう、『デスペル』や『デスペル剣』を装備するといい。

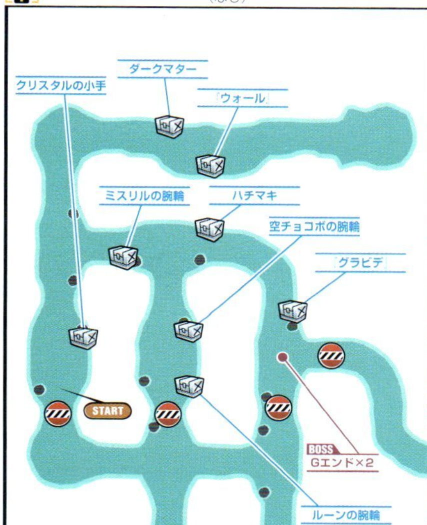
9 謎の大空洞 ▶ 9-4 伏魔殿

M 9-4-2 ジェネシスの情熱

発生条件 M 9-4-1 ジェネシスの野望をクリアする

! (なし)

依頼文
いままでとは全く違う動きの、新型ジェネシス・コピー
を中心としたジェネシス軍が洞窟内に侵入し、
凄まじい勢いで、下層に向かって進んでいる。
ただちに、ジェネシス軍を追撃、その動きを止めて、
ジェネシスの目的を阻止せよ。



クリア時の報酬 デブチョコボの羽

クリア後の変化 M 9-4-3 気分一新が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gペルタスタイ	52580	—	P.418
Gエンド	378500	—	P.424

ADVICE

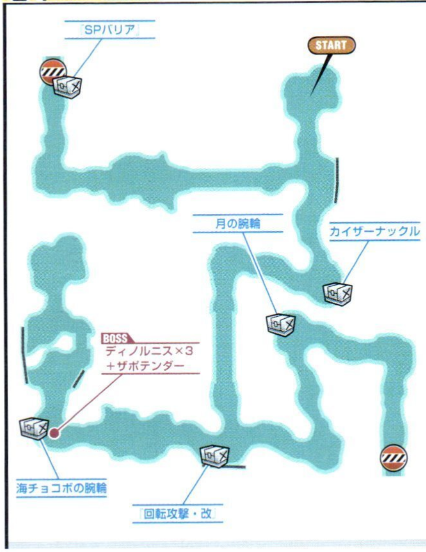
ボスのGエンドは動きがすばやく、こちらの攻撃を当てにくい。ねじりハチマキを装備してバトルにのぞみ、『ウォール』を使いつつ、『マジカルパンチ』などの威力の高い攻撃でダメージを与えていこう。

M 9-4-3 気分一新

発生条件 M 9-4-2 ジェネシスの情熱をクリアする

依頼文
ジェネシス軍は全滅した。
すでにウータイ軍の姿もない。
あとは進むだけだ。
気分を一新して、より下層部の探索を始めてくれ。

! [グロッキー 通常 ボス]



クリア時の報酬 『針千本』

クリア後の変化 M 9-4-4 暴走する機械が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ザボテンダー	99999	—	P.434
グレムリン	58770	—	P.444
ディノルニス	265400	—	P.447
カラビオーネ	13850	炎	P.461

ADVICE

グロッキー効果を防ぐ装備を身につけて、ミッションに参加しよう。ボスとのバトルでは、ザボテンダーの『針万本』に備えて、HP限界突破能力を持つアクセサリと、HPのパラメータ修正値が高いマテリアを装備しておくこと。同時に出現するディノルニスは、『ふきとばし』を当てれば一撃で倒せる。

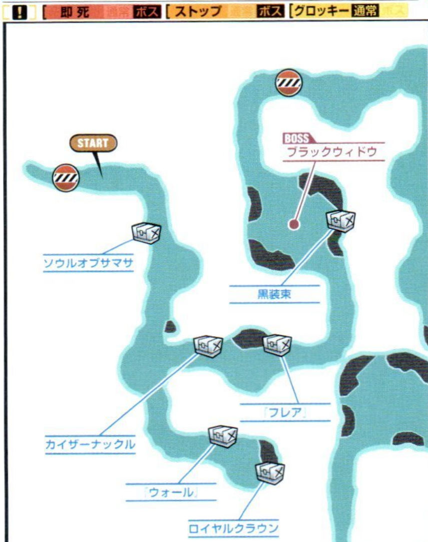
9 謎の大空洞 ▶ 9-4 伏魔殿

M 9-4-4 暴走する機械

発生条件 M 9-4-3 気分一新をクリアする

依頼文
神羅軍の兵器が暴走を始めた。
やはり、この洞窟には何かある。
味方に損害が及ぶのを防ぐため、
暴走している兵器の破壊を依頼する。

! [即死 通常 ボス] [ストップ 通常 ボス] [グロッキー 通常 ボス]



クリア時の報酬 高級腕時計

クリア後の変化 M 9-4-5 ソルジャーだけの世界が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ハウザーヘッド	88888	—	P.430
カノンヘッド	88888	—	P.430
ブラックウィドウ	1538500	—	P.466

ADVICE

出現する敵はすべて、威力が大きい物理攻撃を使う。ザックスの体力をできるだけ高めたうえで、バリア状態を保ちつつ戦っていきたい。ボスのブラックウィドウが使う『防御不能ネット』のストップ効果は、アクセサリやマテリアで防げない。移動や■ボタンでの回避を駆使して、かわすようにしよう。

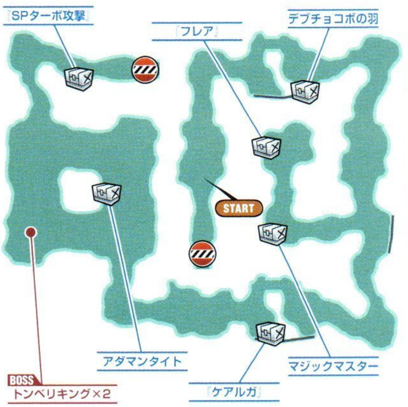
9 謎の大空洞 ▶ 9-4 伏魔殿

M 9-4-5 ソルジャーだけの世界

発生条件 M 9-4-4 暴走する機械をクリアする

依頼文
兵器に暴走の危険性がある以上、神羅軍の投入は
同士討ちを招く危険性がある。
そのため神羅軍の投入は禁止された。
これからはソルジャーだけが洞窟内を進むことになる。
モンスターが立ちはだかるだろうが、前進してくれ。

！ 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 『殺意の一撃』

クリア後の変化 M 9-4-6 1stだけの世界が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トンベリガード	274580	—	P.434
トンベリキング	487800	—	P.435

ADVICE

敵が出現する場所が多いので、探索するときはつねに壁沿いを移動するようにしたい。ミッション中に登場するトンベリキングは、4種類の特殊な演出が入る技を使い、もっとも威力が大きな『タライ』は10000ものダメージを与えてくる。それ以上のHPを、かならず維持しておくこと。ちなみに、このミッションに出現する敵は、倒したときに手に入るギルが多い。高級腕時計を装備して、ギルを一気にかせぐのも手だ。

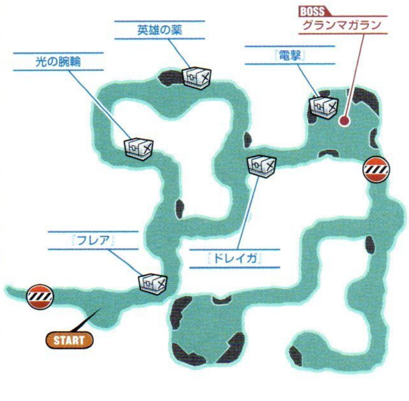
9 謎の大空洞 ▶ 9-4 伏魔殿

M 9-4-6 1stだけの世界

発生条件 M 9-4-5 ソルジャーだけの世界をクリアする

依頼文
あまりのモンスターの強さに、
他のソルジャーたちも苦戦している。
すでにソルジャー・クラス2nd、3rdでは、
これ以上進むのは不可能である。
あとは1stだけが頼りだ、期待している。

！ （なし）



クリア時の報酬 スナイパーアイ

クリア後の変化 M 9-5-1 宝条モンスターが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ジャターユ	88400	—	P.452
ガルーダ	114680	—	P.452
グランマガラン	312800	—	P.457
ママガラン	175800	—	P.457
オレガラン	143500	—	P.457

ADVICE

ボスとのバトルでは、グランマガランがママガランとオレガランをつぎつぎと呼び出す。数が増えすぎると手に負えなくなってしまうので、インビンシブルを装備して、『グラビガ』や『マジカルパンチ』ですばやく敵を倒していこう。『グラビガ』を使う場合は、レベルが高い『SPターボ魔法』なども併せて装備するといい。

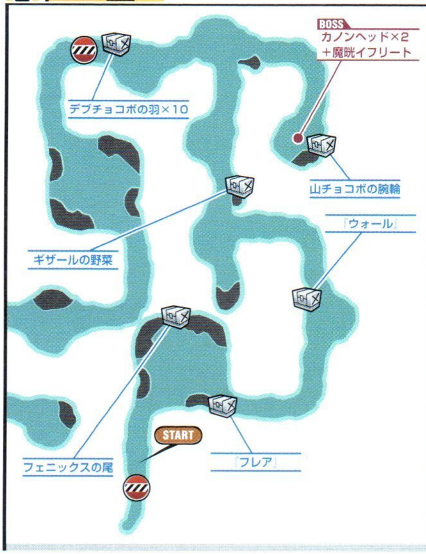
9 謎の大空洞 ▶ 9-5 謎のエネルギー

M 9-5-1 宝条モンスター

依頼文
宝条研究所のモンスターが、密かに投入されたらしい。
すでに神羅軍の投入が禁止されているので、彼らには
敵味方の判別能力は与えられていない模様だ。
指揮系統が違うので、明言はできないが、
攻撃に対しての反撃は、これを許可する。

発生条件 M 9-4-6 1stだけの世界をクリアする

! 【グロッキー 通常 ボス】



クリア時の報酬 インビンシブル

クリア後の変化 M 9-5-2 さらに下層へ…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
魔晄人間	325800	―	P.424
ハウザーヘッド	88888	―	P.430
カノンヘッド	88888	―	P.430
魔晄イフリート	2262870	―	P.464

ADVICE

魔晄イフリートが『地獄の火炎』を連発してくるため、ボスに挑むときは炎属性のダメージを吸収する装備が必須。そのうえで、グロッキー状態を防ぐアクセサリとねじりハチマキを身につけておくといい。攻撃するときは『マジカルパンチ』や、『れんぞくま』を装備した状態での『グラビガ』が有効だ。

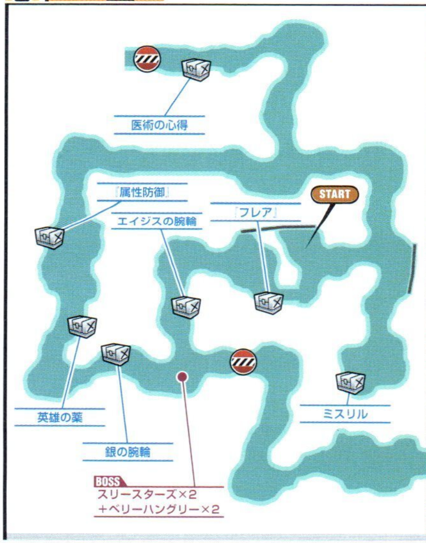
9 謎の大空洞 ▶ 9-5 謎のエネルギー

M 9-5-2 さらに下層へ…

依頼文
宝条モンスターを全滅させるとは、驚いた。
宝条博士には悪いが、これで君の前に、どんな強大な
モンスターが出てこようとも安心していられる。
このペースで進んでくれ。

発生条件 M 9-5-1 宝条モンスターをクリアする

! 【ストップ 通常 ボス】



クリア時の報酬 『SPバリア』

クリア後の変化 M 9-5-3 モンスター強大なりが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
シザーデビル	78500	―	P.453
スリースターズ	67850	―	P.458
ベリーハングリー	398500	―	P.459

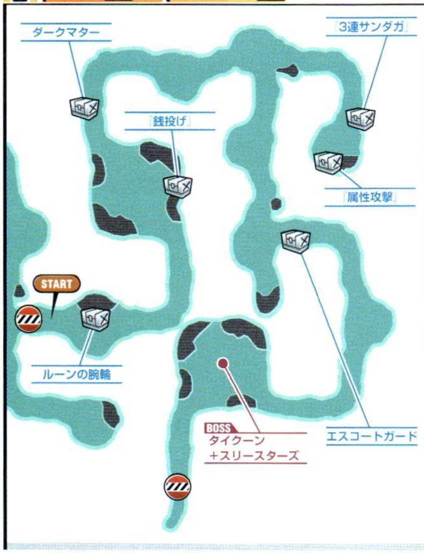
ADVICE

M 9-5-2 や M 9-5-4 に登場するベリーハングリーは、HPと力が高く、攻撃もかわしにくいやっかいな敵。頻繁に出現するので、できるだけ壁沿いを移動し、バトルを避けて探索するといい。もし出くわしてしまったら、『ふきとばし』で対抗しよう。

M 9-5-3 モンスター強大なり

発生条件 M 9-5-2 さらに下層へ…をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス



依頼文

情報どおりだとすると、モンスターが異常に強すぎる。
やはり何かの謎が、この洞窟にあると思われる。
こちらはすでに通過したエリアのモンスター情報を元に、
原因を究明中であるが、資料が不足している。
より深く、進んで資料を集めてくれ。

クリア時の報酬 守りの指輪

クリア後の変化 M 9-5-4 異常なパワーアップが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
タイクーン	215000	—	P.448
シザーデビル	78500	—	P.453
マンハンター	86800	—	P.456
スリースターズ	67850	—	P.458

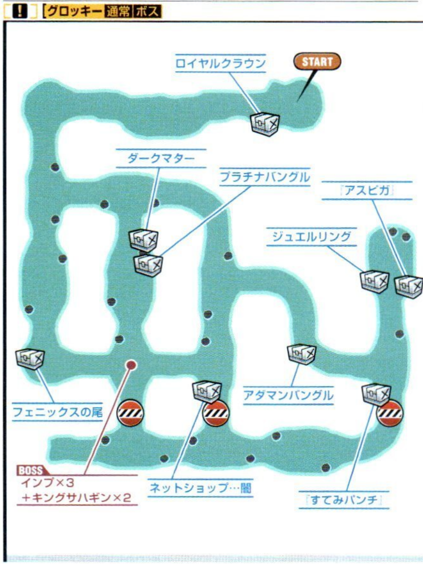
ADVICE

このミッションには、倒したときに20000ものSPが手に入るスリースターズが多数出現する。一緒に現れるモンスターも倒しやすいものばかりなので、ダメージを受けずに倒したときのSPのボーナスを得やすく、一気に大量のSPをかせぐにはうってつけだ(→P.85)。

M 9-5-4 異常なパワーアップ

発生条件 M 9-5-3 モンスター強大なりをクリアする

! グロッキー 通常 ボス



依頼文

洞窟内のモンスターは、何らかの未知のエネルギーの
影響を受けて、異常なパワーアップをしていることが
確実になった。
エネルギーは下層に行くにしたがって増大している。
さらに下層に向かって進み、原因を究明せよ。

クリア時の報酬 月桂樹の冠

クリア後の変化 M 9-5-5 一人旅が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
キングサハギン	324580	—	P.442
インプ	204800	—	P.444
ベリーハングリー	398500	—	P.459

ADVICE

宝箱からキーアイテムを入手すると、ネットショップ…闇が利用できるようになる。このショップで売られている源氏の兜は、価格が100万ギルと非常に高価だが、魔法や技で消費するMPとAPがゼロになる効果を持つ。ギルに余裕があれば、買っておいてソンはない。

9 謎の大空洞 ▶ 9-5 謎のエネルギー

M 9-5-5 一人旅

発生条件 M 9-5-4 異常なパワーアップをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
もう、この洞窟を探索しているのは君だけになった。
他のソルジャー・クラス1stもすべて脱落した。
モンスターは、ますます強大になっているので、
充分、注意して進んでほしい。



クリア時の報酬 「地獄の火炎」(MASTER、魔力＋40)

クリア後の変化 M 9-5-6 次なる階層へ…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ケルベロス	88680	―	P.437
インプ	204800	―	P.444
ヘクソドム	168500	―	P.448

ADVICE

一度に出現する敵の数が多い。集中して攻撃されると、何もできないまま倒されてしまうこともあるので、ねじりハチマキを装備しておこう。なお、M 9-5-5～M 9-6-4の報酬で手に入る、D.M.Wに影響を与えるマテリアはすべて、レベルがMASTERなうえに、高いパラメータ修正値を持つ貴重なものだ。

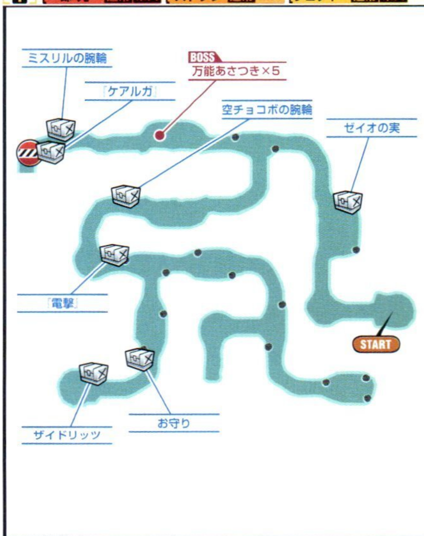
9 謎の大空洞 ▶ 9-5 謎のエネルギー

M 9-5-6 次なる階層へ…

発生条件 M 9-5-5 一人旅をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文
前のミッションで調査したエリアで
『ガードハウンド』系のモンスターが確認されている。
単純に暴走したとも考えられるが、それだけではない
何かを感じるので、現在調査中である。
そちらは、より下層に降りて、情報収集を進めてくれ。



クリア時の報酬 「メガフレア」(MASTER、魔力＋50)

クリア後の変化 M 9-6-1 最強のモンスターが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ヘクソドム	168500	―	P.448
エクスプジーブ	89800	―	P.451
ベリアル	112680	―	P.455
万能あさつき	98980	炎	P.460

ADVICE

マップ左下の宝箱から手に入るザイドリッツは、すべての属性のダメージを半減するうえ、力・体力・魔力・精神を100も上げるという最高クラスのアクセサリ。ボスと戦う前に、かならず入手しておきたい。

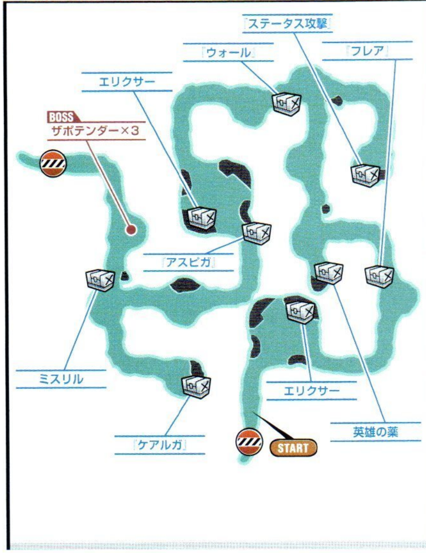
9 謎の大空洞 ▶ 9-6 未知への扉

M 9-6-1 最強のモンスター

発生条件 M 9-5-6 次なる階層へ…をクリアする

! [即死 通常 ボス] [ストップ 通常 ボス] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
資料を見せてもらったが、
やはりモンスターの能力が地上とは桁違いだ。
その上、地上では比較的大人しかったモンスターも、
ここでは、好戦的になっている。
大丈夫だと思うが、気を抜かず、注意して進んでくれ。



クリア時の報酬 『斬鉄剣』(MASTER、魔力+60)

クリア後の変化 M 9-6-2 最下層へ…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ザボテンダー	399999	—	P.434
キングサハギン	324580	—	P.442
アビスウォーム	107280	氷	P.446
万能あさつき	98980	炎	P.460

ADVICE

ボスとのバトルには、『針万本』や『針十万本』を受けても多少は耐えられるよう、HP限界突破能力を持つアクセサリを装備し、HPを可能なかぎり高めたうえで挑みたい。ただし、がまん状態になると、敵の連続攻撃から◎ボタンでの回避で抜け出すことができず危険なので、ねじりハチマキは身につけないように。

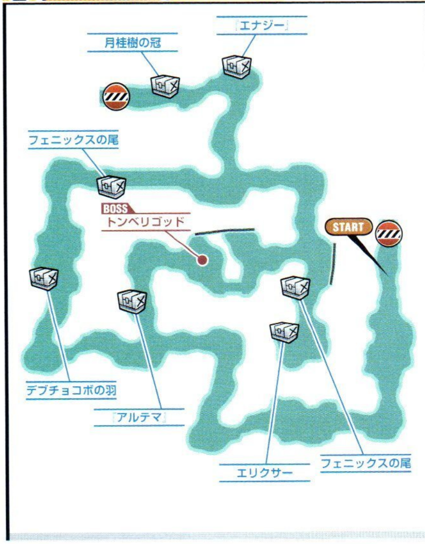
9 謎の大空洞 ▶ 9-6 未知への扉

M 9-6-2 最下層へ…

発生条件 M 9-6-1 最強のモンスターをクリアする

! [ストップ 通常 ボス] [グロッキー 通常 ボス]

依頼文
ここまでの調査の結果、洞窟の最下層まで、もう少し、
ということが判明した。
我々としても、最大限の援護をさせてもらうつもりだ。
このミッションの報酬には期待してもらっていいぞ。
では、先に進んでくれ。



クリア時の報酬 スーパーリボン

クリア後の変化 M 9-6-3 兵器暴走の理由が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トンベリゴッド	728770	—	P.435
エクスプジープ	89800	—	P.451
闇法師	158540	—	P.454
刺殺虫	93850	—	P.456

ADVICE

ボスのトンベリゴッドからは、まれに金の延べ棒×4が盗める。確実に盗みたいなら、盗賊の小手とモグのお守りを装備しておこう。報酬のスーパーリボンは、これひとつで即死効果およびすべての不利なステータス変化を防ぐという、非常に高性能なアクセサリだ。

9 謎の大空洞 ▶ 9-6 未知への扉

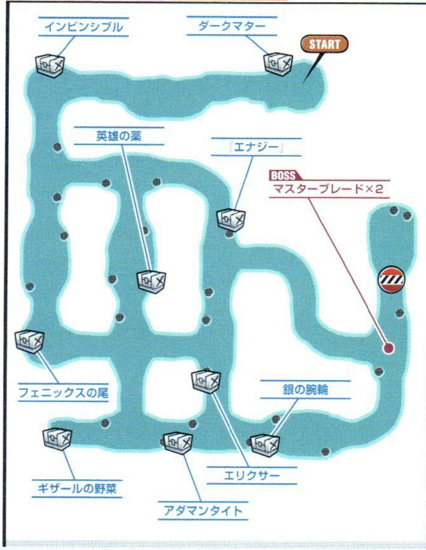
M 9-6-3 兵器暴走の理由

発生条件 M 9-6-2 最下層へ…をクリアする

! 即死 通常 ボス ストップ 通常 ボス

依頼文

謎のエネルギーの影響は、モンスターだけでなく、
兵器にも及ぶことが判明した。
暴走した兵器は、単純に破壊行動を取るだけではなく、
エネルギーも切れないまま独自の活動をするらしい。
この謎を解くことができるのは、君だけだ！



クリア時の報酬 『転生の炎』(MASTER、魔力+80)

クリア後の変化 M 9-6-4 生体兵器の脅威が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
マスターブレード	385000	—	P.428
アビスウォーム	107280	氷	P.446
闇法師	158540	—	P.454
刺殺虫	93850	—	P.456



9 謎の大空洞 ▶ 9-6 未知への扉

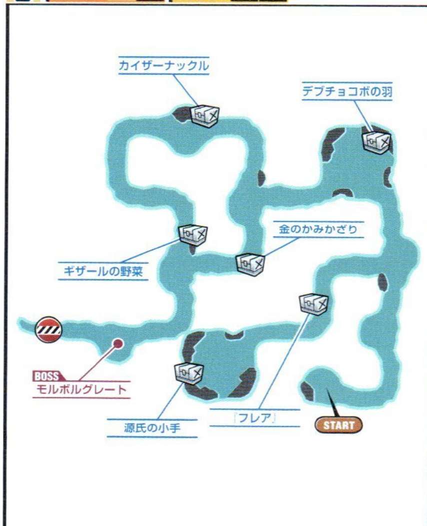
M 9-6-4 生体兵器の脅威

発生条件 M 9-6-3 兵器暴走の理由をクリアする

! ストップ 通常 ボス グロッキー 通常 ボス

依頼文

前回のミッションで接触した『マスターブレイド』は、
機械でありながら、謎のエネルギーの影響を受けて
生体化が発生していた。
謎のエネルギーは想像以上に不思議な力があるらしい。
それを手に入れられるのは、もう少しだ！



クリア時の報酬 『エクサフレア』(MASTER、魔力+100)

クリア後の変化 M 9-6-5 エネルギー生命体が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
コウテイサハギン	435700	—	P.442
レッサーデーモン	115800	—	P.444
ディアトリマ	188770	—	P.447
モルボルグレート	3385000	—	P.458

ADVICE

出現する敵は、いずれも手ごわいものばかり。エンカウントを避けて移動するのはもちろん、バトルからも逃げてしまったほうが無難だろう。このミッションの宝箱から手に入る源氏の小手は、装備するとダメージ限界突破の能力を得るうえ、攻撃がかならずクリティカルになるという強力なアクセサリ。ここでしか取れないものなので、ぜひ入手しておきたい。

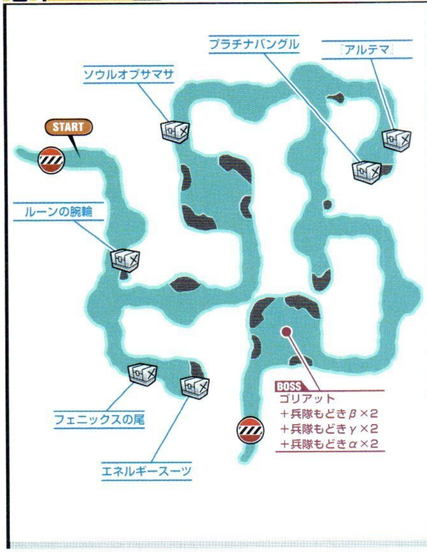
9 謎の大空洞 ▶ 9-6 未知への扉

M 9-6-5 エネルギー生命体

発生条件 M 9-6-4 生体兵器の脅威をクリアする

! グロッキー ボス

依頼文
謎のエネルギーを解析した結果、機械に生体化現象が起こるだけでなく、エネルギーの力に負けた生物も、同じように独自の行動を取るようになるらしい。
すでに、何人かの兵士が下層部に消えた形跡がある。
何が出てきても驚くな！ 勇気を出して前に進むのだ！



クリア時の報酬 『SPマスター』

クリア後の変化 M 9-6-6 君臨する神が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
兵隊もどきβ	92500	—	P.409
兵隊もどきγ	92500	—	P.412
兵隊もどきα	92500	—	P.418
ゴリアット	880000	—	P.472

ADVICE

兵隊もどきたちはMPとAPに大ダメージを与える攻撃や、威力が高い攻撃を短い間隔で使ってくる。敵が行動する前に、『すてみパンチ』などで手早く倒してしまおう。ちなみに、ボスのゴリアットからはまれに『フルケア』が盗める。この敵以外では M 7-6-6 に出現するマジックポット(D)からしか手に入らない貴重なマテリアなので、可能ならば盗んでおきたいところだ。

9 謎の大空洞 ▶ 9-6 未知への扉

M 9-6-6 君臨する神

発生条件 M 9-6-5 エネルギー生命体をクリアする

! (なし)

依頼文
謎のエネルギーの放出状態を調べると、
この先がエネルギーの発生源であるのは確実である。
何があるのかは知らないが、ここまで来た以上、
進むしかない。
ザックス！ 君の成果に期待する！



クリア時の報酬 ゴッドスレイヤー

クリア後の変化 1-22 伝説のソルジャー降臨が届く

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
ミネルヴァ	10000000	—	P.483

ADVICE

本作のなかでも最強のモンスターとのバトルが待ち受けるミッション。HPを90000以上、体力と精神を255まで上げたうえで、P.482の戦いかたを参考にして、バトルに挑もう。



ミッション 10

世界の謎を求めて

ペット捕獲の依頼や、休暇で訪れたコスタ・デル・ソルでのハプニングを解決する。このカテゴリーのミッションをクリアしていくと、新たにいくつかの絵柄がD.M.Wに追加されるのだ。



小カテゴリー名	ミッション名	発生時期	難易度	クリア時の報酬	詳細
10-1 サボテンダーの秘密	M 10-1-1 どこ？ サボテンダー	4 5 6 7 8 9 10	40	マッスルベルト	P.342
	M 10-1-2 サボテンダー？？	4 5 6 7 8 9 10	56	チャンプベルト	P.343
	M 10-1-3 発見？ サボテンダー	4 5 6 7 8 9 10	68	サボテンのトゲ	P.343
10-2 トンベリの探索	M 10-2-1 トンベリを見つけろ！	2 3 4 5 6 7 8 9 10	56	銀の腕輪	P.344
	M 10-2-2 トンベリだらけ！	2 3 4 5 6 7 8 9 10	68	ギザールの野菜	P.344
	M 10-2-3 マスタートンベリ登場！	2 3 4 5 6 7 8 9 10	76	トンベリの包丁	P.345
10-3 浜辺でGOGO ！	M 10-3-1 バカンスのはじまり	7 8 9 10	84	ダークマター	P.345
	M 10-3-2 今度こそバカンスか？	7 8 9 10	96	ギザールの野菜	P.345
	M 10-3-3 そろそろバカンスに…	7 8 9 10	112	英雄の薬	P.346
10-4 浜辺でWOWWOW ！	M 10-4-1 バカンス取りたい！	7 8 9 10	124	フェニックスの尾	P.346
	M 10-4-2 マジにバカンス希望。。	7 8 9 10	132	ミスリル	P.346
	M 10-4-3 バカンス、、、、なの？	7 8 9 10	156	アダマンタイト	P.346

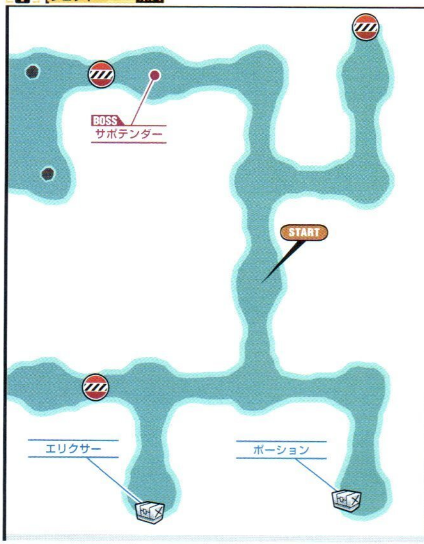
10 世界の謎を求めて ▶ 10-1 サボテンダーの秘密

M10-1-1 どこ？ サボテンダー

発生条件 M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！に出現するサボテンダーを倒す (→P.228)

! [グロッキー ボス]

依頼文
某重役が大切に飼育しているサボテンダーが失踪した。
そのサボテンダーは機密を奪って消えたらしい。
このままでは、神羅の機密が駄々漏れだ！
神羅軍のローラー捜査により、
荒地にいることが判明した。至急、排除せよ。



クリア時の報酬 マッスルベルト

クリア後の変化 M 10-1-2 サボテンダー??が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サボテンダー	99	—	P.433
フライアイ	2218	—	P.442
雷神鳥	1944	炎	P.451

ADVICE

M 10-1-1 ～ M 10-1-3 に出現するサボテンダーの『サマーソルトキック』は、こちらをグロッキー状態にする。その効果は2秒ほどしか持続しないが、いちいち動きを止められると面倒なので、ハチマキで防ごう。

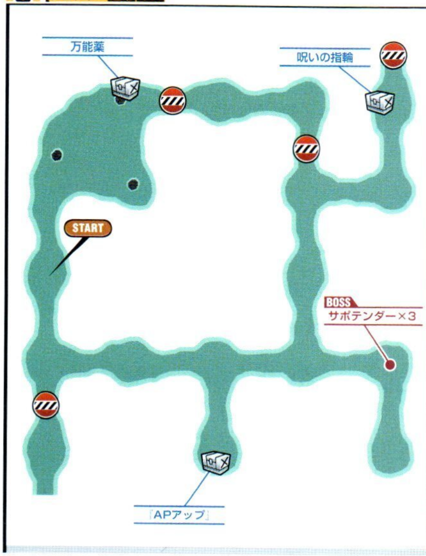
10 世界の謎を求めて ▶ 10-1 サボテンダーの秘密

M10-1-2 サボテンダー??

発生条件 M 10-1-1 どこ？ サボテンダーをクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
前回、発見されたサボテンダーは他人の空似だった。
神羅軍の全力のローラー捜査により、
荒地にいることが判明した。
今度こそ、某上司のサボテンダーに違いない！
至急排除せよ！



クリア時の報酬 チャンプベルト

クリア後の変化 M 10-1-3 発見？ サボテンダーが発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サボテンダー	99	—	P.433
トラップ	872	氷	P.449
雷神鳥	1944	炎	P.451



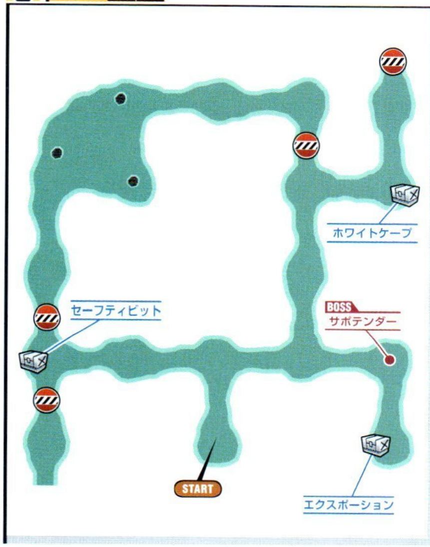
10 世界の謎を求めて ▶ 10-1 サボテンダーの秘密

M10-1-3 発見？ サボテンダー

発生条件 M 10-1-2 サボテンダー??をクリアする

! グロッキー 通常 ボス

依頼文
このままでは、機密情報の漏洩も時間の問題だ。
その時、関係者何人のクビがとぶのか、分からない。
その人たちのためにも、なんとしてもサボテンダーを
捕獲せよ。神羅軍のローラー捜査により、
荒地にいることが判明した。至急現場へ飛べ！



クリア時の報酬 サボテンのトゲ

クリア後の変化 D.M.Wにサボテンダーが追加される

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
サボテンダー	99	—	P.433
サボテンダー	399	—	P.434
レプリコン	3480	—	P.446
トラップ	872	氷	P.449

ADVICE

このミッションの宝箱からは、即死効果を防ぐアクセサリのセーフティビットが入手できる。早めに手に入れておけば、ほかのミッションに挑むのがラクになるだろう。なお、報酬であるサボテンのトゲを入手すると、D.M.Wにサボテンダーが追加される。

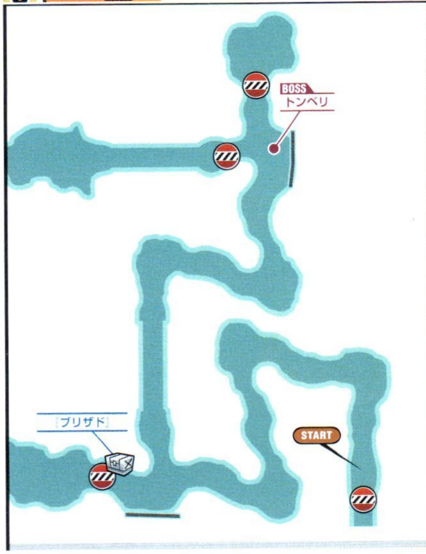
10 世界の謎を求めて ▶ 10-2 トンベリの探索

M10-2-1 トンベリを見つけろ！

発生条件　M 6-1-5 埋もれているアイテムに出現するトンベリを倒す (→P.269)

！ 【ストップ 通常 ボス】

依頼文
社長専属のコック長から、伝説の包丁を探すように
依頼を受けた。
調査によると、伝説の包丁は、炭坑にいるトンベリが
持っているようだ。
至急現場に向かい、トンベリを倒せ！



クリア時の報酬　銀の腕輪

クリア後の変化　M 10-2-2 トンベリだらけ！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トンベリ	9999	―	P.434
ウォーム	3300	氷	P.445

ADVICE

M 10-2-1～M 10-2-3では、トンベリがおもな敵として出現する。こちらに大ダメージを与える『包丁』や、△ボタンでの防御ができず■ボタンでの回避も困難な『みんなの恨み』を使ってくるので、念のため、最大HPが上がる装備を身につけておくといい。

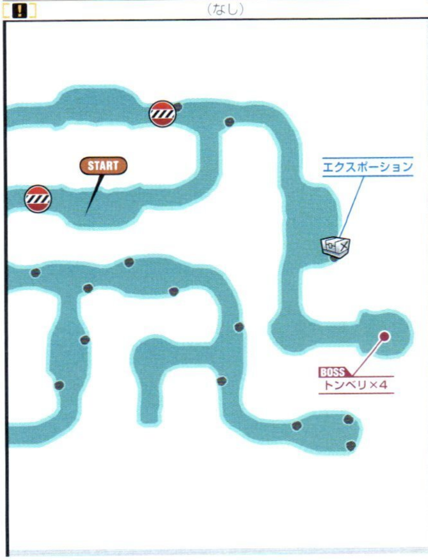
10 世界の謎を求めて ▶ 10-2 トンベリの探索

M10-2-2 トンベリだらけ！

発生条件　M 10-2-1 トンベリを見つけろ！をクリアする

！ (なし)

依頼文
前回のトンベリが持っていた包丁は伝説の包丁では
なかった。しかし、新たな情報が入った。
洞窟にいるトンベリが、伝説の包丁を
持っているようだ。
至急現場に向かい、トンベリを倒せ！



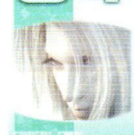
クリア時の報酬　ギサールの野菜

クリア後の変化　M 10-2-3 マスタートンベリ登場！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トンベリ	9999	―	P.434





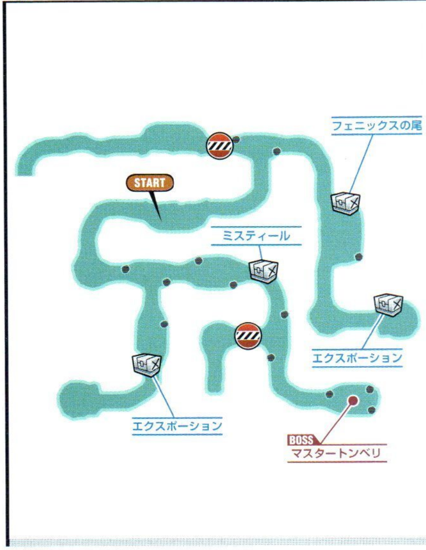
10 世界の謎を求めて ▶ 10-2 トンベリの探索

M10-2-3 マスタートンベリ登場！

発生条件 M10-2-2 トンベリだらけ！をクリアする

[!] （なし）

依頼文
前回、あれほど多数のトンベリがいながら、
伝説の包丁を持つトンベリは存在しなかった。
しかし、ついに信憑性の高い情報が入った。
伝説の包丁は、洞窟のマスタートンベリが持っている！
至急現場に向かい、マスタートンベリを排除せよ！



クリア時の報酬 トンベリの包丁

クリア後の変化 D.M.Wにトンベリが追加される

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
トンベリ	9999	—	P.434
マスタートンベリ	39999	—	P.434
マジックポット	999999	—	P.435

ADVICE

ときおり出現するマジックポットを満足させると、D.M.Wにマジックポットを追加するマジックポットの…をはじめとした貴重なアイテムがもらえる。P.435を参考に、マジックポットの要求を満たしてみよう。ミッションクリア時には、報酬として、D.M.Wにトンベリを追加するキーアイテムも手に入る。

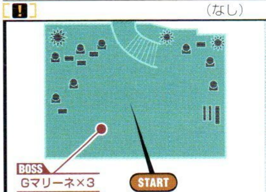
10 世界の謎を求めて ▶ 10-3 浜辺でGOGO！

M10-3-1 バカンスのはじまり

発生条件 M3-2-2 輸送船を奪回せよ！をクリアする(→P.230)

[!] （なし）

依頼文
神羅カンパニーのリゾート地、
コスタ・デル・ソルでのバカンスを許可する。
日頃のストレスを発散し、休暇を楽しむといい。



クリア時の報酬 ダークマター

クリア後の変化 M10-3-2 今度こそバカンスか？が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
Gマリーネ	8350	—	P.420

ADVICE

M10-3-1 〜 M10-4-3 で出現する敵は、つねにリジェネ状態になっている。毒状態にしてHPの回復を防ごう。なお、ザックスは水着姿になり、武器としてパラソルを持っているが、能力にとくに変化はない。

10 世界の謎を求めて ▶ 10-3 浜辺でGOGO！

M10-3-2 今度こそバカンスか？

発生条件 M10-3-1 バカンスのはじまりをクリアする

[!] （なし）

依頼文
前回の休暇はジェネシス軍の襲撃によって中断されて
しまったようなので、再び神羅カンパニーのリゾート地、
コスタ・デル・ソルでのバカンスを許可する。
今度こそ休暇を楽しめるはずだ。



クリア時の報酬 ギザールの野菜

クリア後の変化 M10-3-3 そろそろバカンスに…が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
水の戦士	17445	雷	P.441



10 世界の謎を求めて ▶ 10-3 浜辺でGOGO！

M10-3-3 そろそろバカンスに…

依頼文
コスタ・デル・ソルの海にサハギンが生息しているとは
思いもよらなかった。
せめてもの慰めに、再び神羅カンパニーのリゾート地、
コスタ・デル・ソルでのバカンスを許可する。
今度こそ本当に休暇を楽しめるはずだ。

発生条件 M10-3-2 今度こそバカンスか？をクリアする

! （なし）



クリア時の報酬 英雄の薬

クリア後の変化 M10-4-1 バカンス取りたい！が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
蒸気機関	12510	氷	P.449



10 世界の謎を求めて ▶ 10-4 浜辺でWOWWOW！

M10-4-1 バカンス取りたい！

依頼文
コスタ・デル・ソルの水温上昇の原因が
ボムのせいだったとは気象庁も驚いたようだ。
天変地異ということなら仕方がない。
再び、コスタ・デル・ソルでのバカンスを許可する。
今度こそ休暇を楽しめるんじゃないかな。

発生条件 M10-3-3 そろそろバカンスに…をクリアする

! ［グロッキー 通常 ボス］



クリア時の報酬 フェニックスの尾

クリア後の変化 M10-4-2 マジにバカンス希望。。が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
コーストランナー	5758	—	P.446

ADVICE
クリアするには敵を11体倒す必要があるものの、一度に出現する数は3体まで。敵はグロッキー効果を持つ『頭タックル』を使うが、効果時間は3秒ほどと短い。気になるようなら、ハチマキなどを装備しておこう。

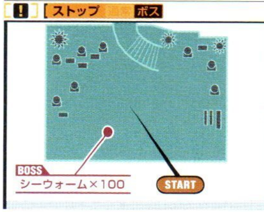
10 世界の謎を求めて ▶ 10-4 浜辺でWOWWOW！

M10-4-2 マジにバカンス希望。。

依頼文
偶然とはいえ宝条博士のバカンスと重なるとは、
運が悪いとしか言いようがない。
あまりに不憫なので、再び神羅のリゾート地、
コスタ・デル・ソルでのバカンスを許可する。
とはいえ、いい加減、休暇を楽んでほしい。

発生条件 M10-4-1 バカンス取りたい！をクリアする

! ［ストップ 通常 ボス］



クリア時の報酬 ミスリル

クリア後の変化 M10-4-3 バカンス、、、、なの？が発生する

出現するモンスター

名前	HP	弱点	詳細
シーウォーム	3552	氷	P.445

ADVICE
シーウォームはバトル開始時には6体しかいないが、1体倒すたびに新たな1体が現れるというパターンで、計100体出現する。『クエイク』などで敵をまとめて倒していこう。

10 世界の謎を求めて ▶ 10-4 浜辺でWOWWOW！

M10-4-3 バカンス、、、、なの？

依頼文
もし、シーウォームが大量発生していれば、
コスタ・デル・ソルの名は地に落ちていただろう。
社用リゾート地の名誉を守ったことを評価して、改めて
コスタ・デル・ソルでのバカンスを許可する。
でも、これで休暇は最後だ、心してほしい。

発生条件 M10-4-2 マジにバカンス希望。。をクリアする

! （なし）



クリア時の報酬 アダマンタイト

クリア後の変化 （なし）

出現するモンスター

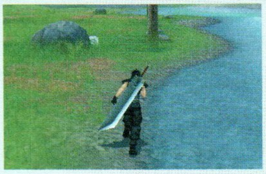
名前	HP	弱点	詳細
海の漢	52800	—	P.463

ADVICE
敵はつねにリジェネ状態になっており、その回復量は1回3300にものぼる。毒状態にもならない強敵だが、『グラビデ』なら比較的ラクにHPを減らせる。運よく『斬鉄剣』が発動すれば、一撃で倒すことも可能だ。

MISSION COLUMN エンカウントを避けにくいマップ③

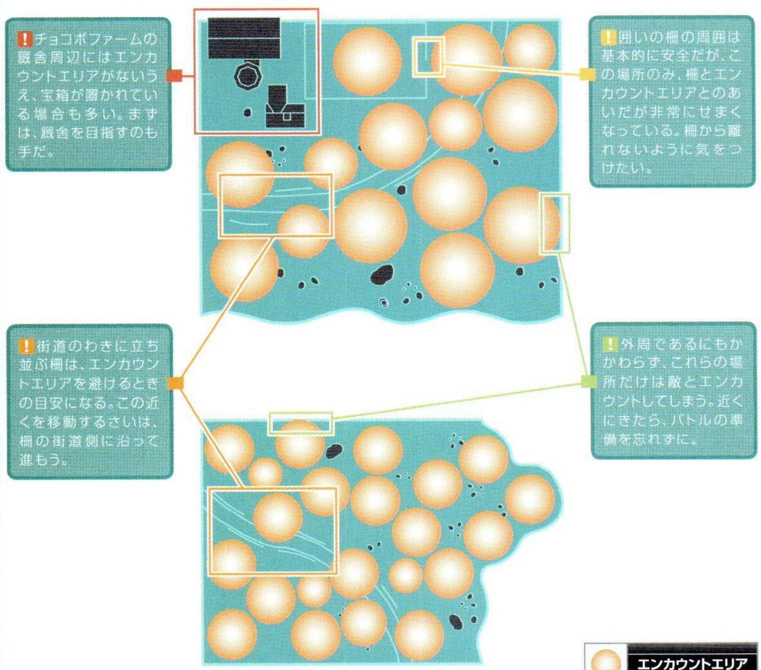
※①はP.209、②はP.265に掲載

草原のマップには2種類あるが、それぞれのエンカウントエリアは下の図のようになっている。とはいえ、草原には壁のような目印が少ないため、エンカウントエリアの位置を把握しにくい。これらのマップを探索するときは、マップの外周沿いを移動すると比較的ラクに移動できるだろう。宝箱やボスのもとに向かう場合でも、いったんは外周を通っていくのがオススメ。



←多少遠まわりになるものの、外周に沿って移動していくと、安全に探索することができる。

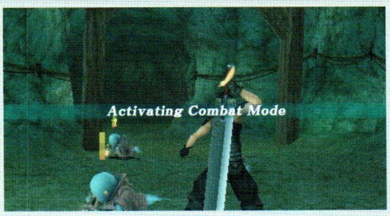
◉草原のエンカウントエリア



MISSION COLUMN エンカウントエリアが大きく変わるミッションも

同じマップでも、エンカウントエリアの位置や範囲は、ミッションによって微妙にちがいがある。特定のミッションではエンカウントせずに通れた場所でも、別のミッションではバトルになってしまうというケースがあるので、油断は禁物だ。

また、なかにはエンカウントエリアの位置自体が大きく変わってしまうミッションも存在する。たとえば、M 9-4-5 ソルジャーだけの世界(→P.335)では、エンカウントエリアが交差点などの広い空間のみならず、通路にも配置されているのだ。思わぬところで敵に出会ってもあわてないよう、回復はこまめに行なおう。



↑M 9-4-5 は、同じマップが舞台の別のミッションとくらべて、バトルの回数が多くなりがち。そのぶんHPなどの消耗も激しい。

グラフィックセクション



PS2とくらべても見劣りしないものを目指して

──携帯機とは思えないほど美しいグラフィックに、とても驚かされました。

後藤　「PSPという携帯機だからグラフィックがイマイチでも仕方がない」とは思われたくなかったんですよ。それで、PS2とくらべても見劣りしないように、できるかぎりの努力はしたつもりです。

佐々木　ユーザーだけでなく、開発側もPS2や次世代機に目が慣れてしまっているんですよね。だから自然と要求が高くなってしまうところがあって、最初のうちは杉本がかなり苦労していました。

杉本　みんな本当に目が肥えていて、「PS2くらいの映像が表現できて当然」みたいな雰囲気なんで。そういった要望にどれだけ応えられるかと、最初は必死でしたね。今回は独自の描画システムを使うことにしたんですが、デザイナーさんと一緒に研究していくうちに、PSP特有の高速化のコツなんかもわかってきました。プログラムの設計を変えて何度も作り直すことになりましたが、結果的に、当初の予想以上にポリゴン数は多く表示できたんじゃないですかね。

仲秋　最初は携帯機への先入観もあって、抑えめのポリゴン数を想定してデザイン画を描いていたんです。でも、できあがった画面を見ているうちに、「もう少しいけるだろう」と、どんどん攻めたデザインになっていきましたね。

後藤　もう、アンジールペナンスとかはどうしようかと思いましたよ(笑)。

仲秋　「ココとココはテクスチャーを使いまわせば何とかなるよね」とか、かなりムチャを言いましたね。

佐々木　やっぱりそういうふうに振られたら、「できない」とは言いたくないじゃないですか(笑)。

仲秋　開発を進めていくうちに、欲が出てくるんですね。とくに『FF』シリーズはユーザーの期待も高いですし、こちらとしても、10年前と何がちがうのかを見せたい。スタッフのみんなの頑張りもあって、最終的にはすごく良い感じに仕上がったと思いますね。

ミッドガルは僕たちにとっても思い入れのある場所なんです

──10年前とのちがいをどのように表現しようと考えましたか?

仲秋　10年前は『FFVII』をひとりのユーザーとして楽しんでいたんですが、そのときに印象に残ったモンスターやメカがいるんです。そういったものを、いまの時流に合わせながら、バージョンアップさせていこうと思いました。

佐々木　当時の表現は、物体の表面がつるっとした単色のものばかりでしたけど、いまはテクスチャー技術も上がり、ポリゴン数もより多く使える。同じ四角い物体でも、レンガなのか木なのかといった、質感のちがいも表現できるんです。そんなふうに表現の幅が広がってきたなかで、「PSPでどれだけできるか」をみんなで突きつめていった感じですね。

廣田　背景に関しては、『FFVII』に出てきたエリアにも手を加えてあります。ただ、あまりに描く量が多かったので、イメージだけ起こして、あとは岩坂たちにまかせてしまった部分もかなりありましたけど(笑)。

岩坂　キャラクターの頭身が大きく変わっているので、『FFVII』のマップをそのまま3Dに起こすと、オモチャのなかにリアルな人間が入ったみたいに見えて、違和感があるんです。それで最初に、田畑(田畑 端氏:ディレクター)から「『FFVII』と『AC』の中間ぐらい



キャラクターモデリングディレクター

後藤智彦

TOMOHIKO GOTO



自分だけが知っている本作の秘密

ミネルヴァの鎧がはずれて弓に変形するという攻撃は、表現するのが無理だろうと一度ボツになったんです。でも、「変形できるように作ったのでやりましょう！」と頼んで実現してもらいました。

キャラクターテクスチャーディレクター

佐々木拓史

TAKUJI SASAKI



自分だけが知っている本作の秘密

花売りワゴンをよく見ると、ザックスかエアリスが落書きしたと思われる、かわいい動物のマークが描いてあります。テクスチャーはそういうこまかい点まで描きこんであるので、ぜひ見てください。

にしよう」と言われて。でも、その2作の中間と言っても、バランスを取るのがすごく難しい。たとえば公園のすべり台ひとつとっても、もとは一枚絵ですから、そのまま3Dにしても、とても不自然なんですね。それをリアルにしつつ、ザックスの隣にあってもおかしくないようにと、何度も作り直しました。

──『FFVII』に出てくるロケーションのなかでは、ウータイは新エリアと言っていいくらい変わりましたね。

廣田　ウータイは最初に手がけた場所なんですが、原画を描く期間が1週間くらいしかなくて。『FFVII』でのウータイは日本風や中国風の建物が混在しているうえにデフォルメされてましたから、それをリアルに起こすのには苦労しました。

岩坂　ミッドガルも大変でしたね。あそこはユーザーだけでなく、僕たちにとっても思い入れがある場所なんです。とくに神羅ビルは、いろいろモメました。

廣田　ビルを描いたあとで、急に「建築中にしよう」と言われて、描き終えた部分をくずしていって(笑)。

岩坂　ロビーの部分も試行錯誤しましたね。『FFVII』だと、神羅ビルの1階から3階までは、吹き抜けになっているんです。でも、展示室とロビーをひとつのマップに収めるには、置いてある乗り物のポリゴン数やテクスチャーを大幅に減らす必要があって。それではみんな納得しないだろうし、自分としてもイヤだったんで、マップをわけるようにしました。

──展示室の乗り物には、スタッフのかたのこだわりを感じました。

岩坂　みんな乗り物が好きなんで、あそこは楽しみながら作ってましたね。とくにハーディ＝デイトナを作ったバイク好きのスタッフは、凝ったものを作ってくれるだろうという期待に見事に応えてくれました。あのバイクだけで結構な数のポリゴン──ほぼキャラクター1体分のポリゴンを使っているんです。

時間の経過や年齢のちがいを表現するための工夫

──キャラクターのなかで、一番手のかかっているのは誰でしょう？

後藤　シスネですね。シスネは『BC』のコミック風のイラストをリアルなポリゴンにする必要があったんですが、かぎられたポリゴンで髪の毛を表現するのに、佐々木と相談しながら、何度も作り直しました。

佐々木　エアリスの縦ロールもそうですが、髪の毛の表現は難しかったですね。

後藤　あと、ラザードは、ルーファウスの面影をどうやって織りこむかに苦労しました。品の良さみたいな部分で表現したつもりなんですが……。

佐々木　メガネがやっかいで、距離や角度で表情が変わって別人のようになってしまうんです。ポリゴンモデルに関しては、ジェネシスも大変そうだったよね。

後藤　担当したスタッフは、Gacktさんの資料をブース中に貼りつけて頑張ってましたね。

佐々木　「この写真の当時はこの形のピアスをつけていた」とか、そんなこまかいところまでチェックしていて。でも、あまり似せすぎても浮いてしまいますし、似てなさすぎても問題なので、そのさじ加減に四苦八苦してました。

──物語が進むとザックスの髪型が変わりますが、そういった時間的な変化の調整も大変そうですね。

佐々木　ザックスには全部で6種類くらいバリエーシ

サブキャラクター＆メカニックデザイナー

仲秋勇作

YUSAKU NAKAAKI



自分だけが知っている本作の秘密

ジェネシスの赤い剣は「彼を動物にたとえたら」というコンセプトで描いたもので、とある鳥をモチーフにデザインしています。ムービーなどでよく見ていただけると元ネタがわかるかもしれません。

アートディレクター

廣田良寛

YOSHIHIRO HIROTA



自分だけが知っている本作の秘密

ウータイのデザインをするときに、時間がないなか、浅草寺と横浜の中華街へ行って、写真をたくさん撮ってきました。ウータイは、浅草寺と中華街のイメージが合わさったものなんです。

3Dマップ
ディレクター
岩坂康史
YASUSHI IWASAKA



自分だけが知っている本作の秘密

神羅ビル67階にある独房のトイレは、すごくこだわって作っています。誰も気づかないとは思いますけど、よく見ると2ヵ所だけ、ハエが飛んでいるエフェクトを設定してあるんですよ。

3Dエンジン
プログラマー
杉本浩二
KOJI SUGIMOTO



自分だけが知っている本作の秘密

今作の3Dシステムは、ベースとなる部分に、僕がかつて担当した『デュープリズム』や『FFX』と同じプログラムを使っています。そのため、これら2作と操作感が似ているかもしれません。

ョンがあるんですよ。それぞれのちがいはシナリオを追っていけばわかることなんですが、プロジェクトに配属された直後は、そのバリエーションを覚えるのがまずひと苦労でしたね。見せかたに関しては、野村からのオファーもあって、髪を上げたあとは、目元のあたりをキリっとさせることで凛々しさを出して、大人っぽくしてます。クラウドは逆に、『FFⅦ』よりも幼く見えるように工夫しているんです。

後藤　目の高さや大きさ、輪郭を調整して、幼く見せてます。でも、あまりやりすぎても『FFⅦ』での面影がなくなってしまうので、そこはかなり気を使った部分ですね。

佐々木　エアリスの顔の描きかたも難しかったですね。化粧っ気が強すぎると年齢が上がって見えてしまうし、弱すぎると街の人のようになってしまうし。エアリスの肌のツヤの調整にはすごく時間をかけているんですよ。

ひとりひとりのムチャが積み重なって

——仲秋さんは召喚獣のデザインもされてますね。

仲秋　僕が『CC』用にデザインしたのは、全部で5体ですね。今回は召喚シーンがムービーなので、いろいろと自由度が上がって、あれもこれもと詰めこんで。とくにバハムート・烈は、当初、「バハムートの色ちがいで作る」と約束していたんですよ。でも、作業を進めていくうちに燃えてきて、まるで新規というムチャなデザインをしてしまい、結果的に各方面のスタッフから「全然色ちがいじゃないじゃん!」と怒られました(笑)。

後藤　そもそもバハムート自体が、表示できるポリゴン数やテクスチャーを限界まで使っているんです。にもかかわらず、背中になんかデッカイのがついてきたので、「これはムチャだ」と(笑)。結局、バハムート本体のポリゴン数を減らして解決したんですけど。

仲秋　それと、ミネルヴァでも多くの人に迷惑をかけてしまいました。あれはもともと、最後の召喚獣としてデザインしていて、容量などの問題からお蔵入りになるはずだったんです。それがミッション最強のボスとして復活したので、デザイン的にはリアルタイムで動かすことをまったく想定していなくて……後藤や佐々木に苦労をかけました。

佐々木　「技の演出で変形をさせよう」と言ったのは我々でもあるんですが、ミネルヴァは開発の終盤になってから、かなりムチャをした記憶がありますね。

——スタッフのみなさんがさまざまな部分でムチャをしたわけですね。

杉本　プログラムでも、影の表示でムチャをしています。PSPではキャラクターの影を簡易的な形で表示しているゲームが多いと思いますが、今回は完全にヒト型の影を表示させているんです。影と言っても、キャラクターをもう1体出すのと同じくらいの負荷がかかるんですけど、見た目が映えるのでどうしても入れたかったんですよ。処理が重かったらあきらめるつもりでしたが、ねばって高速化していくうちに、全編通して使えることになりました。

佐々木　影の表示は演出にも影響しています。ニブル魔晄炉でセフィロスがジェノバの首を持って出てくるシーンがありますけど、あそこは真っ暗なところから影が出てきて、それを追うようにセフィロスの姿が画面に入ってくる。丸い簡易的な影だと、かっこ悪くてああいう演出はできないんですよ。あの演出は、杉本のムチャがあったからこそできたわけですけど、そんなふうに僕らひとりひとりのムチャが、少しずつ作品のクオリティを高めたのかもしれませんね。



バハムート・烈は「全然色ちがいじゃないじゃん!」と怒られました

CHAPTER 05

MATERIA & ITEM

マテリアの基礎知識

ザックスの助けとなるマテリアは、多種多様な効果を持つ。マテリアを使いこなすことはバトルを勝ち抜くために欠かせないので、それぞれの特徴を理解し、勝利をより確実なものにしよう。

マテリアは色ごとに役割が決まっている

ザックスが装備可能なマテリアは143種類にもおよび、それらは「魔法」「コマンド」「独立」「支援」の4つのカテゴリーに分類できる。さらにマテリアの色によってこまかく役割がわかれており、装備することでバトル中に使えるコマンドが増えたり、ザックスのパラメータが上がったりするのだ。マテリアの色ごとのくわしい役割は下記のとおり。



←装備できるマテリアの数は、はじめは4つ。クラス1stに昇格すると、6つに増える。

◎マテリアのカテゴリーと色ごとの役割

魔法マテリア　色：緑系　MPを消費することでさまざまな魔法が使えるようになる

- 敵にダメージを与える魔法や、不利なステータス変化を発生させる魔法が使用可能になる。
  例 ファイア、ポイズン
- HPを回復する魔法や、ザックスもしくは敵のステータス変化を解除する魔法が使用可能になる。
  例 ケアル、デスペル
- ザックスが敵の攻撃で受けるダメージ量を減らすための魔法が使用可能になる。
  例 バリア、ウォール

コマンドマテリア　色：黄系　APなどを消費することでバトル時に技が使えるようになる

- 剣や拳を使ったさまざまな技が使用可能になる。技はAPを消費するものがほとんどだが、一部の魔法剣のようにMPを消費するものや、HPを消費するものもある。
  例 暗黒、魔法剣サンダラ、鉄拳パンチ
- アイテムやギルに関係する特殊な技が使用可能になる。いずれもMPやAPは消費しない。ただし、『銭投げ』は与えるダメージ量に応じたギルを消費する。
  例 盗む、ぶんどる、銭投げ

独立マテリア　色：紫系　ザックスのパラメータやD.M.Wの絵柄がそろう確率を上昇させる

- HPや力といった、ザックスの各パラメータをアップさせる。そのほか、バトルで役立つ特殊な能力をザックスに身につけさせるマテリアも存在する。
  例 HPアップ、力アップ改式、れんぞくま
- D.M.Wで絵柄がそろう確率を上昇させる。それぞれのリミット技の名称が、そのままマテリア名になっているのが特徴。同じマテリアを複数装備すると効果が高まる。
  例 八刀一閃、メガフレア、針千本

支援マテリア　色：青系　ほかのマテリアやSPと連動することで効果を発揮する

- マテリアのうち、属性を持つものやステータス変化を発生させるものと一緒に装備することで効果を発揮する。例外として、『ライブラ』は単体で効果がある。
  例 ステータス攻撃、属性防御
- SPを消費することで敵に与えるダメージ量を増やしたり、敵から受けるダメージ量を減らしたりする。効果ごとに必要なSPの量は変わり、不足すると効果は得られない。
  例 SPターボ攻撃、SPバリア

一部のマテリアはフィールド移動中も使用できる

マテリアには、装備してバトル時に使えるだけでなく、フィールド移動中に使用可能なものもある。移動中に使えるのは下記の5種類。メインメニューを開いて「マテリア」→「使う」→使いたいマテリアの順に選べばいい。移動中に使えるマテリアのなかでも、序盤で役立つのが『エスナ』。毒状態やカーズ状態は、すぐに治療しなければ危険な場合以外は、バトルを終えたあとに『エスナ』を使うほうが、バトル中に万能薬を使うよりも効率が良い。バトル中にステータス変化を解除しても、その後ふたたび毒やカーズの効果がある攻撃を受けると、せっかくの治療がムダになってしまうからだ。

◉フィールド移動中でも使えるマテリア

マテリアの名前	効果
ケアル	HPを回復する
ケアルラ	
ケアルガ	
フルケア	
エスナ	ステータス変化(毒、カーズ状態)を解除する



⬆移動中は、装備していないマテリアでも使用可能。わざわざ装備をし直す必要はなく、手軽に回復できる。

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール 支援マテリアを活用しよう

『属性攻撃』や『SPバリア』といった支援マテリアは、効果を発揮するために複数の装備欄や大量のSPを必要とし、使い勝手が悪いようにも思える。しかし、マテリアの組み合わせしだいでは、ほかのマテリアよりもはるかに高い効果を発揮するのだ。支援マテリアの実用的な組み合わせを以下に紹介しよう。なお、一部の支援マテリアは、同じ種類のものを複数装備すると、効果を強めることができる(→P.69、70、72)。



⬅組み合わせによっては序盤から終盤まで頼りになるものも。

◉オススメの組み合わせの例

『ステータス防御』+『ヘルブリザガ』

『ヘルブリザガ』には毒+沈黙+グロッキー+ストップ+即死効果があり、『ステータス防御』と組み合わせればこれら5つを防ぐことができる。さらに『ステータス攻撃』も装備し、『戦う』やさまざまな技に上記の5つの効果を付加するのもオススメだ。魔法をメインにバトルを進めたい場合は、好みや状況に合わせて『ヘルブリザガ』を『ヘルファイガ』『ヘルサンダガ』に変えてもいい。ただし、これら2種類にはグロッキー効果がないため、ステータス変化を防ぐ性能は『ヘルブリザガ』に一歩おとる。



⬆即死効果を防げるのが最大の強み。リボンでは即死効果が防げないことを考えると、この恩恵は大きい。

『SPターボ魔法』+『グラビガ』

『SPターボ魔法』は、マテリアのレベル(→P.354)に応じて効果が強まり、MASTERまで育ったマテリアを装備すれば、魔法で与えるダメージ量が通常の2倍になる。この状態で『グラビガ』を使うと、なんと敵の残りHPと同じ量のダメージを与えることができるのだ。ダメージ量の上限(通常は9999)を超えるダメージは与えられない点と、割合ダメージ(→P.68)を無効化する敵には効かない点には注意が必要だが、たいていの敵を一撃で倒せるので、非常に頼りになる組み合わせと言える。



⬆ダメージ限界突破の能力を持つインビンシブルなどを装備しておけば、HPが99999以下の敵を一瞬で倒すことが可能。

マテリアにはひとつひとつにレベルがある

個々のマテリアにはレベルがあり、ほとんどのマテリアはレベルが上がると効果やパラメータ修正値がアップする。マテリアがレベルアップする状況は下記のとおりだが、どれもD.M.Wの結果によるもので、自由にマテリアのレベルを上げることはできない。マテリアはレベルが5になると「MASTER」と表示され、それ以上成長しなくなる。MASTERになったマテリアの効果は大きいが、ほかのマテリアの成長も考えて、MASTERのマテリアばかり装備せず、強化したいものとバランスよく装備しよう。



⬆手に入れた時点でのマテリアのレベルは基本的に1だが、特定の条件で入手できるマテリアには最初からMASTERのものもある。

◉マテリアのレベルが上がる状況

状況	レベルが上がるマテリア	上がるレベルの量
D.M.Wのリーチ画面で6以下の数字が2個以上そろった	上から(そろった数字)番目の欄に装備しているマテリア(※1)	数字が2個そろったときは+1、3個そろったときは+2
リミット技「モーグリパワー」が発動した	装備しているすべてのマテリア	『モーグリパワー』のレベルと同じ

※1……たとえば「2」がそろった場合は、上から2番目の欄に装備しているマテリアのレベルが上がる

探索を進めてマテリアを入手する

マテリアを入手するには、以下のような方法がある。ミッションでは宝箱と報酬のそれぞれでマテリアを手に入れる機会があるので、新しいマテリアがほしくなったときは積極的にミッションに参加するといいだろう。各マテリアの詳細な入手方法は、P.366からのマテリアリストを参照してほしい。

ショップで買う

一部のショップではマテリアを販売しており、ギルを支払えばマテリアを買える(→P.397)。ショップはメインメニューからいつでも利用可能なので、マテリアがほしいときに利用するといい。



⬅マテリアを合成するさいに、都合の良いマテリアをすぐ調達したいときにも便利。

宝箱などから拾う

フィールドにある宝箱を開ければ、マテリアを入手可能。そのほか、MAP 1-1 ブリーフィングルームの支給ポットから、ソルジャーへの支給品としてマテリアが手に入ることもある。



⬅フィールドをスミズミまで歩きまわり、マテリアを取り逃さないようにしたい。

ミッションをクリアして入手する

ミッションをクリアしたときの報酬としてもマテリアが手に入る。貴重なマテリアを入手できることが多く、なかにはパラメータ修正値の高いマテリアもあるのだ(→P.400)。



⬅難易度の高いミッションをクリアすれば、そのぶん強力なマテリアを入手できる。

イベントで入手する

ストーリーを進めていくと、イベント中にマテリアを渡されることもある。ストーリー上、かならず手に入るものだけでなく、サブイベントをこなすことで人からもらえるものも多い。



⬆サブイベントで入手できるマテリアは、ほとんどがその時点では貴重なものだ。

モンスターから入手する

モンスターを倒したときに、戦利品としてマテリアが手に入る場合がある。また、一部のモンスターに対して『盗む』や『ぶんどる』を使えば、マテリアを盗むことも可能だ。



⬆強いモンスターからは、ショップでは買えない貴重なマテリアを入手できることも。

マテリア合成で作り出す

2種類のマテリアをもとに、別のマテリアを作り出す。結果的にマテリアの所持数は1個減るが、合成のしかたによっては新たな種類のマテリアが手に入る。マテリア合成の詳細は、P.356を参照。



⬆早い段階で強いマテリアを入手することも可能。合成でしか手に入らないマテリアもある。

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール 不要なマテリアは「SP変換」でSPに変えておこう

ザックスが所持できるマテリアは256個までで、それ以上は「入手した」と表示されても実際には消滅してしまう。貴重なマテリアを入手しそびれないためにも、手持ちのマテリアの数が増えてきたら不要なマテリアは処分しよう。ただし、マテリアはショップで売却できず、所持数を減らす方法は「マテリア合成に使う」「SP変換でSPにする」の2つしかない。SPはマテリア合成やD.M.Wの回転など、さまざまな場面で必要となるので、マテリアを処分するときはSPに変換しておくのがオススメ。なお、SP変換が可能になるのは、ザックスがクラス1stに昇格したあとだ。



⬆マテリアのレベルが高いほど、多くのSPに変換できる。ただし、変換したマテリアは消滅してしまう点には注意。

◎変換されるSP量の算出方法

(SP変換係数×100×マテリアのレベルに応じた係数)＋(パラメータ修正値(※2)の二乗×10)

※SP変換係数はマテリアごとに設定されている(→P.366～P.381)
※「レベルに応じた係数」は下記のとおり
※2……修正されるパラメータの種類がHP、MP、APのいずれかの場合は「パラメータ修正値÷10」

◎レベルに応じた係数

レベル	1	2	3	4	MASTER
係数	1	3	5	9	13

例 SP変換係数が15である『グラビデ』(Lv.3、魔力+1)をSP変換する場合
(15×100×5)+(1×1×10)
=7510となる

マテリア合成

2個のマテリアを合成して、より性能の高いマテリアを作り出すのがマテリア合成だ。自分の戦術に合った理想のマテリアを作り出すためにも、合成の法則をしっかり把握しておきたい。

マテリア同士を組み合わせて新たなマテリアを作り出す

ザックスがクラス1stに昇格すると、メインメニューから「マテリア合成」ができるようになる。これは、2個のマテリアを合成して、新たな1個のマテリアへ作り変えるというもの。合成時にはSPを消費し、合成に使ったマテリアは消滅してしまうが、マテリアの組み合わせしだいでは、通常ではあまり手に入らないマテリアを作り出すこともできる。



←早い段階から強力なマテリアを作り出すことができるのも、マテリア合成のメリット。

2個のマテリアを選んで合成を実行

メインメニューで「マテリア合成」を選ぶと、下の図のような画面に切りかわる。この画面で合成に使うマテリアを2個選んで「決定」を選択すれば、合成結果および合成に必要なSPの量が表示される。実行前に結果を確認できるので、気に入らなければマテリアを選び直そう。確認の画面で「はい」を選択すると合成が実行され、新たなマテリアが手に入るのだ。また、M 7-2-1 破壊計画（→P.289）をクリアしてアイテム合成の書を入手すれば、マテリア合成にアイテムを使えるようになる。

◎ マテリア合成の画面の見かた

組成図
合成に使うマテリアとアイテムのアイコンを並べたもの。合成後には作り出されたマテリアのアイコンが表示される。

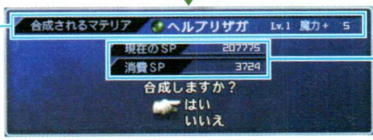
使用するマテリア
合成に使うマテリア。2個選ぶまで合成は実行できない。

使用するアイテム
合成に使うアイテム。1回の合成で使えるのは1種類だが、使う個数は自由に決められる。

所持しているもの
ザックスが持っているマテリアやアイテム。装備中のマテリアや合成に使えないアイテムは名前が暗く表示され、選ぶことができない。



「決定」を選ぶ



作られるマテリア
合成で作り出されるマテリアのアイコン、種類、レベル、パラメータ修正値。

現在のSPと消費SP
ザックスのSPと、合成に必要なSP。SPが足りない場合は合成できない。

マテリア合成にはいろいろな要素が関わっている

マテリア合成で作り出されるマテリアの性能は、使ったマテリアやアイテムに設定されている合成用のデータをもとに決まる。作り出されるマテリアが決まるまでの流れは、下の図のとおり。以降のページの詳細な解説と併せて目を通し、合成のルールをしっかりと理解すれば、自分の思いどおりにマテリアを作り出すことができるはずだ。



←「パラメータ修正値が高い」「強力な魔法が使える」など、自分好みのマテリアを作ろう。

◉マテリア合成の仕組み

合成に使うマテリアおよびアイテムを選ぶ



種類の決定 →P.358

合成に使った2個のマテリアの種類やレベル、合成に使ったアイテムの種類や数などをもとに、作り出されるマテリアの種類が決まる。

レベルの決定 →P.362

合成に使ったマテリアと同じ種類のマテリアができる場合はそのレベルを引き継ぎ、別の種類のマテリアができる場合はレベル1になる。

パラメータ修正値の決定 →P.362

合成に使ったマテリアのパラメータ修正値と、合成に使ったアイテムの種類や数によって、作り出されるマテリアのパラメータ修正値が決まる。

消費SPの決定 →P.363

作り出されるマテリアの種類とパラメータ修正値をもとに、消費SPが算出される。できあがるマテリアが強力なものであるほど大量のSPが必要となる。



作り出されるマテリアと消費SPが表示される

作り出されるマテリアは「ランク」と「ジャンル」で決まる

画面には表示されないが、すべてのマテリアには「ランク」と「ジャンル」という合成用のデータが設定されている。マテリア合成では基本的に、合成に使ったマテリアのランクをもとに決まる「合成結果のグレード」と、P.360の表をもとに決まる「合成結果のジャンル」によって、作り出されるマテリアの種類が決定されるのだ(右の図を参照)。以下では、合成結果のグレードとジャンルが、どのように決まるのかを説明していく。



⬆マテリアのランクは8段階、ジャンルは32種類にもおよぶ。右ページのリストでしっかり確認しておこう。

◎マテリアの種類が決まるまでの流れ

使ったマテリアのランクや、合成に使ったアイテムのランクなどをもとに、「合成結果のグレード」が決まる(下記参照)

↓

使った2個のマテリアのうち、ランクの高いほうが合成の「ベース」となる

↓

P.360の表で、ベースとなったマテリアのジャンルを横軸に、もうひとつのマテリアのジャンルを縦軸にとり、交差した位置にあるものが、作り出されるマテリアの「合成結果のジャンル」となる

↓

P.361の右側の表で、合成結果のグレードを横軸に、合成結果のジャンルを縦軸にとり、交差した位置にあるものが、作り出されるマテリアの種類となる

マテリアのランクをもとに合成結果のグレードが決まる

「合成結果のグレード」とは、作り出されるマテリアの質を表す格付けのようなもので、右記の法則にもとづいて決まる。グレードは基本的に、合成に使用するマテリアのうち、高いほうのランクと同じになるが、レベルがMASTERのマテリアを使えば、グレードを上げることが可能。もし、グレードを上げたくなければ、MASTERではないマテリアを使おう。また、一部のアイテムにもランクがあり、それらを合成に使ってもグレードが上がる。

◎グレードの決まりかた

- 合成に使う2個のマテリアのランクのうち、高いほうがグレードの基本値となる(グレードの最大値は8)
- 使うマテリアのうち、片方のレベルがMASTERであればグレードが1上がる(両方のマテリアがMASTERであれば2上がる)
- ランクを持つアイテム(→P.384)を合成に使っており、かつグレードがアイテムのランクより低かった場合、使用したアイテムの個数だけグレードが上がる。ただし、グレードがアイテムのランクを超えることはない

ベースとなるマテリアのジャンルが合成結果に強く影響する

合成に使う2個のマテリアは同格としてあつかわれるわけではなく、片方が合成の「ベース」となり、合成結果に強い影響を与える。ベースになるのは、2個のマテリアのうちランクが高いほう。ランクが同じ場合はレベルが高いほう、ランクもレベルも同じ場合は上の欄に選ばれているマテリアがベースとなる。合成で作り出されるマテリアのジャンルは、P.360の表のとおり。基本的には下の図に示したパターンのいずれかになるが、アイテムを使ったときは別の結果になる場合もある(→P.385)。

◎マテリア合成によるジャンルの変化の例



◎ジャンルの種類とそれぞれに該当するマテリア（マテリア名のうしろの数字は、マテリアのランクを示す）

ジャンル名	該当するマテリア
炎系	ファイア(1)、ファイラ(3)、ファイガ(5)
氷系	ブリザド(1)、ブリザラ(3)、ブリザガ(5)
雷系	サンダー(1)、サンダラ(3)、サンダガ(5)
回復系	ケアル(1)、ケアルラ(2)、ケアルガ(4)、フルケア(6)、リジェネ(3)
防御系	バリア(2)、マバリア(3)、ウォール(7)、属性防御(5)
ST防御系	エスナ(1)、デスペル(2)、ステータス防御(4)
吸収魔法系	ドレイン(2)、ドレイラ(5)、ドレイガ(7)、アスピル(3)、アスピガ(6)
ST魔法系	ポイズン(1)、サイレス(2)、ストップ(4)、デス(5)
ST炎系	ダークファイア(1)、ダークファイラ(3)、ダークファイガ(5)、ヘルファイガ(7)
ST氷系	ダークブリザド(1)、ダークブリザラ(3)、ダークブリザガ(5)、ヘルブリザガ(7)
ST雷系	ダークサンダー(1)、ダークサンダラ(3)、ダークサンダガ(5)、ヘルサンダガ(7)
重力系	グラビデ(2)、グラビガ(4)、クエイク(7)、暗黒(6)
究極魔法系	3連サンダガ(3)、3連ファイア(4)、電撃(5)、フレア(6)、エナジー(7)、アルテマ(8)
高速剣系	ジャンプ(1)、ハイジャンプ(5)、回転攻撃(3)、回転攻撃・改(7)
ST高速剣系	スカイポイズン(3)、スカイサイレス(5)、死のジャンプ(6)、ポイズンターン(2)、ストップターン(4)、デスターン(7)、ステータス攻撃(8)
剣技系	パワーアタック(1)、急所斬り(3)、爆裂剣(6)、ふきとばし(5)、属性攻撃(7)
ST剣技系	ポイズン剣(1)、サイレス剣(2)、ストップ剣(4)、死の剣(5)、デスペル剣(7)
炎剣系	魔法剣ファイア(1)、魔法剣ファイラ(3)、魔法剣ファイガ(5)
氷剣系	魔法剣ブリザド(1)、魔法剣ブリザラ(3)、魔法剣ブリザガ(5)
雷剣系	魔法剣サンダー(1)、魔法剣サンダラ(3)、魔法剣サンダガ(5)
吸収剣技系	ドレイン剣(2)、パワードレイン(5)、スカイドレイン(8)、アスピル剣(3)、パワーアスピル(6)
アイテム系	盗む(2)、ぶんどる(6)、銭投げ(8)、アイテム達人(4)
パンチ系	ゴブリンパンチ(1)、鉄拳パンチ(2)、マジカルパンチ(4)、ハンマーパンチ(6)、すてみパンチ(8)
HP系	HPアップ(1)、HPアップ改(3)、HPアップ改弐(5)
MP系	MPアップ(1)、MPアップ改(3)、MPアップ改弐(5)
AP系	APアップ(1)、APアップ改(3)、APアップ改弐(5)
力系	力アップ(1)、力アップ改(3)、力アップ改弐(5)
体力系	体力アップ(1)、体力アップ改(3)、体力アップ改弐(5)
魔力系	魔力アップ(1)、魔力アップ改(3)、魔力アップ改弐(5)
精神系	精神アップ(1)、精神アップ改(3)、精神アップ改弐(5)
SPターボ系	SPターボ魔法(4)、SPターボ攻撃(5)、SPターボ(6)、SPバリア(7)、SPマスター(8)
その他系	ライブラ(1)、ダッシュ(3)、れんぞくま(8)、D.M.Wに影響するマテリアすべて(8)

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　マテリア合成では作れないマテリアもある

マテリア合成で作り出せるマテリアの種類はP.361の表に示しているが、その表にない下記のマテリアは、マテリア合成で作り出せず、マテリア合成を利用してパラメータ修正値を上げることもできない。いずれも役に立つマテリアではあるものの、これらはレベルアップでしかパラメータ修正値を上げられないということを覚えておこう。

◎マテリア合成で作れないマテリア

- フルケア
- ダッシュ
- れんぞくま
- D.M.Wに影響するマテリアすべて（『八刀一閃』『メガフレア』など）



←D.M.Wに影響するマテリア同士を合成しても、『ライブラ』しか作れない。

INDEX

◎マテリア合成で作り出されるマテリアのジャンル(表の見かたはP.358を参照)

ベース以外 / ベース	炎	氷	雷	回復	防御	ST防御	吸収魔法	ST魔法	ST炎	ST氷
炎	炎	雷	氷	炎	炎	ST炎	吸収魔法	ST炎	ST炎	ST雷
氷	雷	氷	炎	氷	氷	ST氷	吸収魔法	ST氷	ST雷	ST氷
雷	氷	炎	雷	雷	雷	ST雷	吸収魔法	ST雷	ST氷	ST炎
回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復
防御	防御	防御	防御	防御	防御	防御	防御	ST防御	ST防御	ST防御
ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御
吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法
ST魔法	ST炎	ST氷	ST雷	回復	ST魔法	ST魔法	吸収魔法	ST魔法	ST炎	ST氷
ST炎	ST炎	ST雷	ST氷	炎	ST炎	炎	吸収魔法	ST炎	ST炎	ST雷
ST氷	ST雷	ST氷	ST炎	氷	ST氷	氷	吸収魔法	ST氷	ST雷	ST氷
ST雷	ST氷	ST炎	ST雷	雷	ST雷	雷	吸収魔法	ST雷	ST氷	ST炎
重力	重力	重力	重力	重力	重力	重力	吸収魔法	ST魔法	重力	重力
究極魔法	炎	氷	雷	回復	防御	ST防御	吸収魔法	ST魔法	ST炎	ST氷
高速剣	炎剣	氷剣	雷剣	高速剣	高速剣	高速剣	吸収剣技	ST剣技	炎剣	氷剣
ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	吸収剣技	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣
剣技	炎剣	氷剣	雷剣	剣技	剣技	剣技	吸収剣技	ST剣技	炎剣	氷剣
ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	吸収剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技
炎剣	炎剣	雷剣	氷剣	炎剣	炎剣	炎剣	炎剣	炎剣	ST炎	ST氷
氷剣	雷剣	氷剣	炎剣	氷剣	氷剣	氷剣	氷剣	雷剣	ST炎	ST雷
雷剣	氷剣	炎剣	雷剣	雷剣	雷剣	雷剣	雷剣	氷剣	ST雷	ST氷
吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技
アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム
パンチ	炎	氷	雷	回復	防御	ST防御	吸収魔法	ST魔法	ST炎	ST氷
HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP
MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP
AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP
力	力	力	力	力	力	力	力	力	力	力
体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力
魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力
精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神
SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ
その他	炎	氷	雷	回復	防御	ST防御	吸収魔法	ST魔法	ST炎	ST氷

ベース以外 / ベース	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣	吸収剣技	アイテム	パンチ	HP	MP	AP
炎	ST炎	炎剣	雷剣	氷剣	吸収魔法	炎	炎	防御	炎	炎
氷	ST氷	雷剣	氷剣	炎剣	吸収魔法	氷	氷	防御	氷	氷
雷	ST雷	氷剣	炎剣	雷剣	吸収魔法	雷	雷	防御	雷	雷
回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復	回復
防御	ST防御	防御	防御	防御	防御	防御	防御	防御	防御	防御
ST防御	ST防御	防御	防御	防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御
吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法
ST魔法	ST魔法	ST剣技	ST剣技	ST剣技	吸収魔法	ST魔法	ST魔法	ST防御	ST魔法	ST魔法
ST炎	ST炎	ST炎	ST雷	ST氷	吸収魔法	ST炎	ST炎	ST防御	ST炎	ST炎
ST氷	ST氷	ST雷	ST氷	ST炎	吸収魔法	ST氷	ST氷	ST防御	ST氷	ST氷
ST雷	ST雷	ST氷	ST炎	ST雷	吸収魔法	ST雷	ST雷	ST防御	ST雷	ST雷
重力	重力	剣技	剣技	剣技	吸収魔法	重力	重力	防御	重力	高速剣
究極魔法	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣	吸収剣技	アイテム	究極魔法	HP	MP	AP
高速剣	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣	吸収剣技	高速剣	高速剣	高速剣	高速剣	高速剣
ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	吸収剣技	ST高速剣	ST高速剣	ST防御	ST魔法	高速剣
剣技	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣	吸収剣技	剣技	剣技	剣技	剣技	高速剣
ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	吸収剣技	ST剣技	ST剣技	ST防御	ST魔法	高速剣
炎剣	炎剣	炎剣	雷剣	氷剣	炎剣	炎剣	炎剣	ST防御	ST炎	高速剣
氷剣	氷剣	雷剣	氷剣	炎剣	氷剣	氷剣	氷剣	ST防御	ST氷	高速剣
雷剣	雷剣	氷剣	炎剣	雷剣	雷剣	雷剣	雷剣	ST防御	ST雷	高速剣
吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技
アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム
パンチ	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣	吸収剣技	アイテム	パンチ	HP	MP	AP
HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP	HP
MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP	MP
AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP
力	力	力	力	力	力	力	力	力	力	力
体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力	体力
魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力
精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神	精神
SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ
その他	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣	吸収剣技	アイテム	パンチ	HP	MP	AP

ST雷	重力	究極魔法	高速剣	ST高速剣	剣技
ST氷	炎	炎	炎剣	ST炎	炎剣
ST炎	氷	氷	氷剣	ST氷	氷剣
ST雷	雷	雷	雷剣	ST雷	雷剣
回復	回復	回復	回復	回復	回復
ST防御	防御	防御	防御	ST防御	防御
ST防御	ST防御	ST防御	防御	ST防御	防御
吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法
ST雷	ST魔法	ST魔法	ST剣技	ST魔法	ST剣技
ST氷	ST炎	ST炎	炎剣	ST炎	炎剣
ST炎	ST氷	ST氷	氷剣	ST氷	氷剣
ST雷	ST雷	ST雷	雷剣	ST雷	雷剣
重力	重力	重力	剣技	重力	剣技
ST雷	重力	究極魔法	高速剣	ST高速剣	剣技
雷剣	高速剣	高速剣	高速剣	ST高速剣	高速剣
ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣	ST高速剣
雷剣	剣技	剣技	剣技	剣技	剣技
ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技	ST剣技
ST雷	高速剣	炎剣	炎剣	炎剣	炎剣
ST氷	高速剣	氷剣	氷剣	氷剣	氷剣
ST炎	高速剣	雷剣	雷剣	雷剣	雷剣
吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技	吸収剣技
アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム
ST雷	重力	パンチ	高速剣	ST高速剣	剣技
HP	HP	HP	HP	HP	HP
MP	MP	MP	MP	MP	MP
AP	AP	AP	AP	AP	AP
力	力	力	力	力	力
体力	体力	体力	体力	体力	体力
魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力
精神	精神	精神	精神	精神	精神
SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ
ST雷	重力	究極魔法	高速剣	ST高速剣	剣技

力	体力	魔力	精神	SPターボ	その他
炎剣	防御	炎	防御	炎	炎
氷剣	防御	氷	防御	氷	氷
雷剣	防御	雷	防御	雷	雷
回復	回復	回復	回復	回復	回復
防御	防御	防御	防御	防御	防御
ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御	ST防御
吸収剣技	吸収剣技	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法	吸収魔法
ST剣技	ST防御	ST魔法	ST防御	ST魔法	ST魔法
炎剣	ST防御	ST炎	ST防御	ST炎	ST炎
氷剣	ST防御	ST氷	ST防御	ST氷	ST氷
雷剣	ST防御	ST雷	ST防御	ST雷	ST雷
剣技	防御	重力	防御	重力	重力
力	体力	魔力	精神	SPターボ	究極魔法
高速剣	高速剣	高速剣	高速剣	高速剣	高速剣
ST高速剣	ST防御	ST魔法	ST防御	ST高速剣	ST高速剣
剣技	剣技	剣技	剣技	剣技	剣技
ST剣技	ST防御	ST魔法	ST防御	ST剣技	ST剣技
炎剣	ST防御	ST炎	ST防御	炎剣	炎剣
氷剣	ST防御	ST氷	ST防御	氷剣	氷剣
雷剣	ST防御	ST雷	ST防御	雷剣	雷剣
吸収剣技	吸収剣技	吸収魔法	吸収魔法	吸収剣技	吸収剣技
アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム	アイテム
力	体力	魔力	精神	SPターボ	パンチ
HP	HP	HP	HP	HP	HP
MP	MP	MP	MP	MP	MP
AP	AP	AP	AP	AP	AP
力	力	力	力	力	力
体力	体力	体力	体力	体力	体力
魔力	魔力	魔力	魔力	魔力	魔力
精神	精神	精神	精神	精神	精神
SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ	SPターボ
力	体力	魔力	精神	SPターボ	その他

◉ジャンルごとに作り出されるマテリア

グレード	炎	氷	雷	回復
1	ファイア	ブリザド	サンダー	ケアル
2	ファイア	ブリザド	サンダー	ケアルラ
3	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	リジェネ
4	ファイラ	ブリザラ	サンダラ	ケアルガ
5	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	ケアルガ
6	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	ケアルガ
7	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	ケアルガ
8	ファイガ	ブリザガ	サンダガ	ケアルガ

グレード	防御系	ST防御	吸収魔法	ST魔法
1	バリア	エスナ	——	ポイズン
2	バリア	デスペル	ドレイン	サイレス
3	マバリア	エスナ	アスピル	サイレス
4	属性防御	ステータス防御	ドレイン	ストップ
5	属性防御	デスペル	ドレイラ	デス
6	属性防御	ステータス防御	アスピガ	デス
7	ウォール	ステータス防御	ドレイガ	デス
8	ウォール	ステータス防御	ドレイガ	デス

グレード	ST炎	ST氷	ST雷	重力
1	ダークファイア	ダークブリザド	ダークサンダー	——
2	ダークファイア	ダークブリザド	ダークサンダー	グラビデ
3	ダークファイラ	ダークブリザラ	ダークサンダラ	グラビデ
4	ダークファイラ	ダークブリザラ	ダークサンダラ	グラビガ
5	ダークファイガ	ダークブリザガ	ダークサンダガ	暗黒
6	ダークファイガ	ダークブリザガ	ダークサンダガ	暗黒
7	ヘルファイガ	ヘルブリザガ	ヘルサンダガ	クエイク
8	ヘルファイガ	ヘルブリザガ	ヘルサンダガ	クエイク

グレード	究極魔法	高速剣	ST高速剣	剣技
1	——	ジャンプ	——	パワーアタック
2	——	ジャンプ	ポイズンターン	パワーアタック
3	3連サンダガ	回転攻撃	スカイポイズン	急所斬り
4	3連ファイア	回転攻撃	ストップターン	急所斬り
5	竜撃	ハイジャンプ	スカイサイレス	ふきとばし
6	フレア	ハイジャンプ	死のジャンプ	爆裂剣
7	エナジー	回転攻撃・改	デスターン	爆裂剣
8	アルテマ	回転攻撃・改	ステータス攻撃	爆裂剣

グレード	ST剣技	炎剣	氷剣	雷剣
1	ポイズン剣	魔法剣ファイア	魔法剣ブリザド	魔法剣サンダー
2	サイレス剣	魔法剣ファイア	魔法剣ブリザド	魔法剣サンダー
3	サイレス剣	魔法剣ファイラ	魔法剣ブリザラ	魔法剣サンダラ
4	ストップ剣	魔法剣ファイラ	魔法剣ブリザラ	魔法剣サンダラ
5	死の剣	魔法剣ファイガ	魔法剣ブリザガ	魔法剣サンダガ
6	死の剣	魔法剣ファイガ	魔法剣ブリザガ	魔法剣サンダガ
7	デスペル剣	属性攻撃	属性攻撃	属性攻撃
8	デスペル剣	属性攻撃	属性攻撃	属性攻撃

グレード	吸収剣技	アイテム	パンチ	HP
1	——	——	ゴブリンパンチ	HPアップ
2	アスピル剣	盗む	鉄拳パンチ	HPアップ
3	ドレイン剣	アイテム達人	鉄拳パンチ	HPアップ改
4	パワードレイン	アイテム達人	マジカルパンチ	HPアップ改
5	パワーアスピル	ぶんどる	マジカルパンチ	HPアップ改弐
6	パワードレイン	ぶんどる	ハンマーパンチ	HPアップ改弐
7	スカイドレイン	銭投げ	ハンマーパンチ	HPアップ改弐
8	スカイドレイン	銭投げ	すてみパンチ	HPアップ改弐

グレード	MP	AP	力	体力
1	MPアップ	APアップ	力アップ	体力アップ
2	MPアップ	APアップ	力アップ	体力アップ
3	MPアップ改	APアップ改	力アップ改	体力アップ改
4	MPアップ改	APアップ改	力アップ改	体力アップ改
5	MPアップ改弐	APアップ改弐	力アップ改弐	体力アップ改弐
6	MPアップ改弐	APアップ改弐	力アップ改弐	体力アップ改弐
7	MPアップ改弐	APアップ改弐	力アップ改弐	体力アップ改弐
8	MPアップ改弐	APアップ改弐	力アップ改弐	体力アップ改弐

グレード	魔力	精神	SPターボ	その他
1	魔力アップ	精神アップ	——	ライブラ
2	魔力アップ	精神アップ	——	ライブラ
3	魔力アップ改	精神アップ改	——	ライブラ
4	魔力アップ改	精神アップ改	SPターボ魔法	ライブラ
5	魔力アップ改弐	精神アップ改弐	SPターボ攻撃	ライブラ
6	魔力アップ改弐	精神アップ改弐	SPターボ	ライブラ
7	魔力アップ改弐	精神アップ改弐	SPバリア	ライブラ
8	魔力アップ改弐	精神アップ改弐	SPマスター	ライブラ

※「——」はその結果に該当するマテリアの組み合わせがないことを示す

マテリアのレベルは1になるか引き継がれるかのどちらか

合成で作り出されるマテリアのレベルは、基本的に1になる。ただし、合成に使ったマテリアのどちらかと同じ種類になる場合、そのレベルが引き継がれるようになっているのだ(右の図を参照)。



←「同じ種類」とはマテリア名が同じということ。「ケアル」と「ケアルラ」は別の種類だ。

マテリアのレベルの決まりかたの例

- 合成に使ったマテリアと別の種類のマテリアができる場合

ケアル MASTER ＋ ライブラ Lv.3 ＝ ケアルラ Lv.1　作り出されたマテリアのレベルは1となる

- 合成に使ったマテリアの片方と同じ種類のマテリアができる場合

ケアルラ Lv.2 ＋ ケアル Lv.4 ＝ ケアルラ Lv.2　同じ種類のマテリアのレベルを引き継ぐ

- 同じ種類のマテリアを合成に使い、同じ種類のマテリアができる場合

ケアルガ Lv.3 ＋ ケアルガ Lv.2 ＝ ケアルガ Lv.3　高いほうのレベルを引き継ぐ

パラメータ修正値は使うマテリアとアイテムによって変化する

パラメータ修正値とは、「魔力+3」といったような、マテリアを装備したときに「どのパラメータがどれくらい上がるか」を示すもの。作り出されるマテリアのパラメータ修正値は、合成に使った2個のマテリアのパラメータ修正値や、アイテムを使ったかどうかをもとに、下記のルールで決まるのだ。

なお、修正されるパラメータの種類がHP、MP、APのいずれかの場合は、「+10%」がほかのパラメータの「+1」にあたる。これはパラメータ計算の基本ルールなので覚えておこう。



⬆パラメータ修正値の高さの上限は「+100」。パラメータの種類がHP、MP、APの場合は「+999%」だが、計算上は100になる。

修正されるパラメータの種類の決まりかた

Ⓐ下記のアイテムを使った場合

- モグのお守り(運)
- 英雄の薬(力)
- アダマンタイト(体力)
- ダークマター (魔力)
- ミスリル(精神)
- ギザールの野菜(運)
- デブチョコボの羽(HP)
- ルナハープ(MP)
- ゼイオの実(AP)

↓

修正されるパラメータの種類が( )内のものに変わる

※P.359のジャンルの分類における、HP系、MP系、力系、体力系、魔力系、精神系のマテリアが作り出される場合は、マテリアが本来修正するパラメータの種類(→P.366)が優先される

Ⓑ左記のアイテムを使っておらず、2個のマテリアの修正値の高さに差がある場合

↓

修正値が高いほうのパラメータの種類と同じになる

Ⓒ左記のアイテムを使っておらず、2個のマテリアの修正値の高さに差がない場合

↓

「作り出されるマテリアが本来修正するパラメータの種類」になる

パラメータ修正値の決まりかた

合成に使ったマテリアのうち、パラメータ修正値が高いものをA、低いものをBとしたとき

Aのパラメータ修正値+(Bのパラメータ修正値÷2)+アイテムによる加算分

(Aのパラメータ修正値+(Bのパラメータ修正値÷2) → ア、アイテムによる加算分 → イ)

※アの計算結果は小数点以下切り捨て。この値が「合成に使うマテリアのレベルの合計」より小さい場合、パラメータ修正値が1上がる
※イの部分は、作り出されるマテリアのパラメータの種類が、「アイテムで上げることができるパラメータの種類」と一致しないときは加算されない。ただし、HP系、MP系、力系、体力系、魔力系、精神系のマテリアが作り出されるときは、例外もある(→P.401)

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール 修正されるパラメータの種類を変えたときの注意

装備したときに修正されるパラメータの種類はマテリアごとに決まっているが、マテリア合成を利用するとこれを自由に変えることが可能。たとえば、本来なら魔力が上がる『ファイア』を最大MPが上がるものにしたり、精神が上がるはずの『ケアル』を最大HPが上がるものにしたりできるのだ。ただし、修正されるパラメータの種類が「そのマテリアが本来上昇させるはずのパラメータ」ではない場合、マテリアがレベルアップしてもパラメータ修正値が上がらなくなってしまう。修正されるパラメータの種類を変えるのは、レベルアップによるパラメータ修正値の成長がムダになってもいいかどうか、よく考えてからにしよう。

◉パラメータ修正値の種類を変えたときの例

『デスペル剣』(Lv1、魔力+3)の場合

デスペル剣 Lv.1 魔力+ 3

▼

デスペル剣 MASTER 魔力+ 15

⬆魔力が成長する『デスペル剣』は、レベルがMASTERになるとパラメータ修正値が魔力+15までアップする。

『デスペル剣』(Lv1、力+3)の場合

デスペル剣 Lv.1 力 + 3

▼

デスペル剣 MASTER 力 + 3

⬆マテリア合成で作り出した、修正されるパラメータの種類が力の『デスペル剣』は、MASTERになっても力+3のまま。

性能の良いマテリアを作り出すときほど多くのSPが必要になる

マテリア合成にはSPが必要で、消費するSPの量は作り出されるマテリアの性能に応じて変わる。消費SPを求める計算式は、以下のとおり。作り出されるマテリアのランクが高く、パラメータ修正値の増加量が多いほど、膨大なSPが必要になるのだ。また、修正値の増加量がわずかでも、合成に使用したマテリアのパラメータ修正値が非常に高い場合は、それだけ大量のSPを消費することになる。強力なマテリアを、ほしいときにすぐ作り出せるように、ふだんから意識してSPを貯めておきたい。



⬆修正値を+1から+2にするだけなら消費SPは7しか増えないが、+99から+100にしようとすると約30000も増えてしまう。

◉消費SP量の決まりかた

(作り出されるマテリアのランク−1)の二乗×100+作り出されるマテリアの修正値の三乗
−合成に使用したマテリアの修正値のうち大きいほうの三乗

上級者のための ULTIMANIA COLUMN アイテムによるパラメータ修正値の上昇には限界がある

合成にアイテムを使用すれば、パラメータ修正値を簡単に上げられる。しかし、それぞれのアイテムによって到達できる修正値には限界があり、いくらアイテムを使っても、限界より大きい値に上げることはできない(右の表を参照)。強化したいマテリアのパラメータ修正値に合わせて、計画的にアイテムを使っていこう。なお、修正されるパラメータの種類がHPかMPかAPの場合は、「右の表の値×10(%)」が実際の限界値となる。

◉パラメータ修正値を1上げるのに必要なアイテムの数と修正値の限界の対応

必要な数	該当するアイテム	修正値の限界
1個	エリクサー、烈火の腕輪、英雄の薬、デブチョコボの羽など	+100
2個	ルーンの腕輪、ロイヤルクラウン、星のペンダントなど	+100
3個	神羅安式防具、冷気の腕輪、ラックストーンなど	+66
5個	エクスポーション、タリスマン、雷の腕輪、体力の魔晄石など	+40
8個	チタンバングル	+25
10個	エーテル、ブロンズバングル、銅の腕輪など	+20
20個	ポーション	+10
99個	ティッシュ	+2

マテリア合成例早見表

MATERIA UTILITY LIST

合成の仕組みは複雑で、すぐにすべてを理解するのは難しい。まずはこの早見表を見ながら、ほしいマテリアを作ってみよう。合成に慣れてきたらP.360～361の表を見て、自分なりの組み合わせを探してみてほしい。

◉早見表を使うさいの注意点

- 合成に使うマテリアのレベルは、同じであるか、「＋」の左側のマテリアのほうが高いことを前提としている。同じレベルの場合は、「＋」の左側にあるマテリアを上の欄に、右側にあるマテリアを下の欄に入れること
- 「(M)」がついている場合は、そのマテリアのレベルがMASTERになっている必要がある
- 合成用アイテム以外のアイテムを使った場合や、(M)がついていない組み合わせにMASTERのマテリアを使った場合は、この表とは異なる結果になることもある
- 「○○(M)＋ライブラ」という組み合わせは、『ライブラ』のほうがMASTERでもかまわない
- 『八刀一閃』はD.M.Wに影響するマテリアなら何でもいい

カテゴリー	作り出されるマテリア	マテリアの組み合わせの例	
魔法マテリア	ファイア	ブリザド＋サンダー	ダークファイア＋ケアル
	ブリザド	ファイア＋サンダー	ダークブリザド＋ケアル
	サンダー	ファイア＋ブリザド	ダークサンダー＋ケアル
	ファイラ	ブリザラ＋サンダー	ファイア(M)＋ライブラ(M)
	ブリザラ	サンダラ＋ファイア	ブリザド(M)＋ライブラ(M)
	サンダラ	ファイラ＋ブリザド	サンダー(M)＋ライブラ(M)
	ファイガ	ブリザガ＋サンダー	サンダラ(M)＋ブリザラ(M)
	ブリザガ	サンダガ＋ファイア	ブリザラ(M)＋ライブラ(M)
	サンダガ	ファイガ＋ブリザド	ファイラ(M)＋ブリザド(M)
	ケアル	ケアル＋ケアル	ケアル＋エスナ
	ケアルラ	ケアル(M)＋ケアル	ケアル＋サイレス
	ケアルガ	リジェネ(M)＋ライブラ	ケアル＋デス
	リジェネ	ケアルラ(M)＋ケアル	ケアル＋ダッシュ
	エスナ	デスペル(M)＋ライブラ	ポイズン＋体力アップ
	デスペル	エスナ(M)＋ライブラ	サイレス＋精神アップ
	バリア	ファイア＋HPアップ	デスペル＋ジャンプ
	マバリア	バリア(M)＋ライブラ	ブリザラ＋精神アップ
	ウォール	属性防御(M)＋ライブラ(M)	バリア＋八刀一閃
	ドレイン	アスピル(M)＋ライブラ	ドレイン剣＋魔力アップ
	ドレイラ	アスピル(M)＋ライブラ(M)	ファイガ＋ドレイン
	ドレイガ	ドレイン＋八刀一閃	スカイドレイン＋魔力アップ
	アスピル	ドレイン(M)＋ライブラ	アスピル剣＋魔力アップ
	アスピガ	ドレイラ(M)＋ライブラ	パワーアスピル＋精神アップ
	ポイズン	ポイズン＋ポイズン	ポイズン剣＋魔力アップ
	サイレス	ポイズン(M)＋ライブラ	ポイズン＋ダッシュ
	ストップ	ポイズン(M)＋ダッシュ	ストップ剣＋魔力アップ
	デス	ストップ(M)＋ライブラ	ポイズン＋八刀一閃
	ダークファイア	ファイア＋ポイズン	ファイア＋エスナ
	ダークブリザド	ブリザド＋ポイズン	ブリザド＋エスナ
	ダークサンダー	サンダー＋ポイズン	サンダー＋エスナ
	ダークファイラ	ファイラ＋エスナ	ダークブリザラ＋サンダー
	ダークブリザラ	ブリザラ＋サイレス	ダークサンダラ＋ファイア
	ダークサンダラ	サンダラ＋デスペル	ダークファイラ＋ブリザド
	ダークファイガ	ファイガ＋エスナ	ダークブリザガ＋サンダー
	ダークブリザガ	ブリザガ＋エスナ	ダークサンダガ＋ファイア
	ダークサンダガ	サンダガ＋エスナ	ダークファイガ＋ブリザド
	ヘルファイガ	ファイガ(M)＋ポイズン(M)	ダークファイア＋八刀一閃
	ヘルブリザガ	ブリザガ(M)＋エスナ(M)	ダークブリザド＋八刀一閃
	ヘルサンダガ	サンダガ(M)＋デスペル(M)	ダークサンダー＋八刀一閃
	グラビデ	グラビデ＋ライブラ	グラビデ＋ケアル
	グラビガ	グラビデ(M)＋ライブラ	グラビデ＋ダッシュ
	クエイク	暗黒(M)＋ライブラ	グラビデ＋八刀一閃
	3連サンダガ	3連サンダガ＋ライブラ	3連サンダガ＋ゴブリンパンチ
	3連ファイア	3連サンダガ(M)＋ライブラ	3連ファイア＋3連サンダガ
	電撃	3連ファイア(M)＋ライブラ	3連サンダガ(M)＋ライブラ(M)
	フレア	電撃(M)＋ライブラ	3連ファイア(M)＋ライブラ(M)
	エナジー	フレア(M)＋ライブラ	電撃(M)＋ライブラ(M)
	アルテマ	エナジー(M)＋ライブラ	3連サンダガ＋八刀一閃

カテゴリー	作り出されるマテリア	マテリアの組み合わせの例	
コマンドマテリア	暗黒	グラビガ(M)＋ライブラ	グラビデ(M)＋ダッシュ(M)
	ジャンプ	ジャンプ＋ジャンプ	パワーアタック＋APアップ
	ハイジャンプ	回転攻撃(M)＋ライブラ(M)	魔法剣ファイガ＋APアップ
	スカイポイズン	ポイズンターン(M)＋ライブラ	ポイズンターン＋ダッシュ
	スカイサイレス	ストップターン(M)＋ライブラ	ハイジャンプ＋ポイズンターン
	死のジャンプ	スカイサイレス(M)＋ライブラ	ハイジャンプ(M)＋ポイズンターン
	回転攻撃	ジャンプ(M)＋ライブラ(M)	急所斬り＋APアップ
	回転攻撃・改	ハイジャンプ(M)＋ライブラ(M)	ジャンプ＋八刀一閃
	ポイズンターン	ポイズンターン＋ライブラ	ポイズンターン＋ジャンプ
	ストップターン	スカイポイズン(M)＋ライブラ	回転攻撃(M)＋ポイズンターン
	デスターン	死のジャンプ(M)＋ライブラ	回転攻撃・改＋ポイズンターン
	パワーアタック	グラビデ＋ジャンプ	パワーアタック＋ジャンプ
	急所斬り	パワーアタック(M)＋ライブラ(M)	パワーアタック＋グラビガ
	爆裂剣	クエイク＋ジャンプ	パワーアタック＋八刀一閃
	ふきとばし	急所斬り(M)＋ライブラ(M)	グラビガ(M)＋回転攻撃
	ポイズン剣	パワーアタック＋ポイズン	ポイズン＋力アップ
	サイレス剣	回転攻撃＋ポイズン	サイレス＋力アップ
	ストップ剣	回転攻撃(M)＋ポイズン	ストップ＋力アップ
	死の剣	パワーアタック＋デス	デス＋力アップ
	デスペル剣	属性攻撃＋ポイズン	ポイズン剣＋八刀一閃
	魔法剣ファイア	ファイア＋パワーアタック	ファイア＋力アップ
	魔法剣ブリザド	ブリザド＋パワーアタック	ブリザド＋力アップ
	魔法剣サンダー	サンダー＋パワーアタック	サンダー＋力アップ
	魔法剣ファイラ	ファイラ＋ジャンプ	回転攻撃＋ファイア
	魔法剣ブリザラ	ブリザラ＋ジャンプ	回転攻撃＋ブリザド
	魔法剣サンダラ	サンダラ＋ジャンプ	回転攻撃＋サンダー
	魔法剣ファイガ	ファイガ＋力アップ	ハイジャンプ＋ファイア
	魔法剣ブリザガ	ブリザガ＋力アップ	ハイジャンプ＋ブリザド
	魔法剣サンダガ	サンダガ＋力アップ	ハイジャンプ＋サンダー
	ドレイン剣	回転攻撃＋ドレイン	アスピル＋力アップ
	パワードレイン	ドレイン剣(M)＋ライブラ(M)	アスピガ＋力アップ
	スカイドレイン	ドレイガ＋力アップ	ドレイン剣＋八刀一閃
	アスピル剣	ドレイン＋力アップ	サイレス剣＋ドレイン
	パワーアスピル	ドレイラ＋力アップ	ハイジャンプ＋ドレイン
	盗む	盗む＋ライブラ	盗む＋盗む
	ぶんどる	アイテム達人(M)＋ライブラ	盗む＋電撃
	銭投げ	ぶんどる(M)＋ライブラ	盗む＋八刀一閃
	ゴブリンパンチ	ゴブリンパンチ＋ライブラ	ゴブリンパンチ＋ゴブリンパンチ
	鉄拳パンチ	ゴブリンパンチ＋ダッシュ	ゴブリンパンチ(M)＋ライブラ
	マジカルパンチ	鉄拳パンチ(M)＋ライブラ(M)	マジカルパンチ＋ライブラ
	ハンマーパンチ	マジカルパンチ(M)＋ライブラ(M)	ハンマーパンチ＋ライブラ
	すてみパンチ	ハンマーパンチ(M)＋ライブラ(M)	ゴブリンパンチ＋八刀一閃
独立マテリア	HPアップ	HPアップ＋ライブラ	HPアップ＋力アップ
	HPアップ改	HPアップ(M)＋ライブラ(M)	HPアップ＋ダッシュ
	HPアップ改弐	HPアップ改(M)＋ライブラ(M)	HPアップ＋八刀一閃
	MPアップ	MPアップ＋ライブラ	MPアップ＋精神アップ
	MPアップ改	MPアップ(M)＋ライブラ(M)	MPアップ＋ダッシュ
	MPアップ改弐	MPアップ改(M)＋ライブラ(M)	MPアップ＋八刀一閃
	APアップ	APアップ＋ライブラ	APアップ＋体力アップ
	APアップ改	APアップ(M)＋ライブラ(M)	APアップ＋ダッシュ
	APアップ改弐	APアップ改(M)＋ライブラ(M)	APアップ＋八刀一閃
	力アップ	力アップ＋ライブラ	力アップ＋魔力アップ
	力アップ改	力アップ(M)＋ライブラ(M)	力アップ＋ダッシュ
	力アップ改弐	力アップ改(M)＋ライブラ(M)	力アップ＋八刀一閃
	体力アップ	体力アップ＋ライブラ	体力アップ＋MPアップ
	体力アップ改	体力アップ(M)＋ライブラ(M)	体力アップ＋ダッシュ
	体力アップ改弐	体力アップ改(M)＋ライブラ(M)	体力アップ＋八刀一閃
	魔力アップ	魔力アップ＋ライブラ	魔力アップ＋APアップ
	魔力アップ改	魔力アップ(M)＋ライブラ(M)	魔力アップ＋ダッシュ
	魔力アップ改弐	魔力アップ改(M)＋ライブラ(M)	魔力アップ＋八刀一閃
	精神アップ	精神アップ＋ライブラ	精神アップ＋HPアップ
	精神アップ改	精神アップ(M)＋ライブラ(M)	精神アップ＋ダッシュ
	精神アップ改弐	精神アップ改(M)＋ライブラ(M)	精神アップ＋八刀一閃
	アイテム達人	盗む(M)＋ライブラ	盗む＋ダッシュ
支援マテリア	ライブラ	ライブラ＋ライブラ	八刀一閃＋八刀一閃
	ステータス攻撃	デスターン(M)＋ライブラ	ポイズンターン＋八刀一閃
	ステータス防御	デスペル(M)＋ライブラ(M)	ストップ＋HPアップ
	属性攻撃	回転攻撃・改＋ファイア	魔法剣ファイア＋八刀一閃
	属性防御	マバリア(M)＋ライブラ	ファイガ＋体力アップ
	SPターボ魔法	SPターボ魔法＋ライブラ	SPターボ魔法＋3連サンダガ
	SPターボ攻撃	SPターボ魔法(M)＋ライブラ	SPターボ魔法＋電撃
	SPターボ	SPターボ攻撃(M)＋ライブラ	SPターボ魔法＋フレア
	SPバリア	SPターボ(M)＋ライブラ	SPターボ魔法＋エナジー
	SPマスター	SPバリア(M)＋ライブラ	SPターボ魔法＋八刀一閃

INDEX

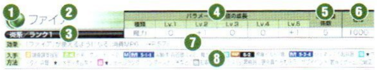
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

マテリアリスト

MATERIA LIST

全143種におよぶマテリアのデータをまとめて掲載する。マテリアの効果を理解してバトルに役立てるだけでなく、パラメータ修正値の成長のしかたや、入手方法を調べるのに活用してほしい。

リストの見かた



❶**アイコン**……マテリアの外見。

❷**名前**……マテリアの名前。

❸**ジャンル／ランク**……マテリアのジャンルとランク(→P.358)。マテリア合成(→P.356)やSP変換(→P.355)のさいに影響する。

❹**パラメータ修正値の成長**……そのマテリアが本来修正するパラメータの種類およびレベルアップ時の上昇値。「Lv.1」は入手時のパラメータ修正値を表す(マテリア合成で作られたものをのぞく)。マテリア合成などによってパラメータの種類が変わっていた場合、パラメータ修正値は上昇しない。

❺**SP変換係数**……マテリアをSP変換するときに、変換されるSPの量を決定するための値。詳細はP.355を参照。

❻**価格**……ショップでのマテリアの販売価格。「——」はショップでは販売していないことを示す。

❼**効果**……マテリアを装備したときに得られる効果。アビリティ(→P.46)を持つマテリアは、【 】内にアビリティ名を記載している。

❽**入手方法**……マテリアの入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。入手したときのレベルが1でないものについては、レベルとパラメータ修正値を併記している。

- 店……そのマテリアを販売しているショップ
- 合成……マテリア合成で作り出すために必要な、ジャンルおよびグレード(→P.358)
- M……クリア時に報酬としてそのマテリアを入手できるミッション
- 宝……そのマテリアが入っている宝箱があるマップおよびミッション
- 落……そのマテリアを落とすモンスター。★マークは、レアの戦利品として落とすことを示す(→P.406)
- 盗……そのマテリアを盗めるモンスター。★マークは、レアの戦利品として盗めることを示す(→P.406)
- 他……上記以外の入手方法

※本書では、マテリアを「魔法マテリア」「コマンドマテリア」「独立マテリア」「支援マテリア」の4つのカテゴリーに分類して掲載している。各カテゴリー内での並び順は、「せいとん」で「自動」を選択したときの並び順に準拠

魔法マテリア(49種)

MATERIA LIST

ファイア

炎系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	0	+1	0	0	+1	5	1000

効果 『ファイア』が使えるようになる(消費MP6／→P.57)

入手方法 店調査課支援室　合成炎系／グレード1～2　M M 5-1-1 実験体 百壱號(Lv.2、魔力+3)　宝 MAP 6-2 神羅ビル67階、M 9-3-4 ジェネシスの超兵器　落★ウータイ 兵督、★レメディボムなど　盗★フォールランダ、バンダースナッチなど　他初期装備、クラス1st昇格時に研究員からもらう、サブイベント『数当てゲーム』の賞品

ブリザド

氷系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	0	+1	0	0	+1	5	1000

効果 『ブリザド』が使えるようになる(消費MP6／→P.57)

入手方法 店調査課支援室　合成氷系／グレード1～2　宝 MAP 6-2 神羅ビル67階、M 7-2-1 破壊計画、M 10-2-1 トンベリを見つけろ！　落★ウータイ 士卒、★Gダイバー、★サハギンなど　盗★A・サハギン、サハギン　他初期装備、クラス1st昇格時に研究員からもらう、サブイベント『数当てゲーム』の賞品

サンダー

雷系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	0	+1	0	0	+1	5	1000

効果 『サンダー』が使えるようになる(消費MP6／→P.58)

入手方法 店調査課支援室　合成雷系／グレード1～2　M M 8-1-2 対決！ 雷神鳥(Lv.2、魔力+3)　宝 MAP 6-2 神羅ビル67階、M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せなど　落★ウータイ 曹長、サンダーバードなど　盗★雷神鳥、ニードルキッス　他支給ポット(ウータイから帰還後)、サブイベント『数当てゲーム』の賞品

ファイラ

炎系／ランク3

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	0	+1	0	+1	10	3000

効果 『ファイラ』が使えるようになる(消費MP14／→P.57)

入手方法 店かめ道楽本舗　合成炎系／グレード3～4　宝 M 6-1-5 埋もれているアイテム、M 6-2-4 群生地調査任務、M 8-2-6 運の魔晄石　落★バハン、シュムバ、ブラホロ、★マイン　盗バハン　他支給ポット(バハムート・烈戦後)



ブリザラ

氷系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	0	+1	0	+1	10	3000

効果 『ブリザラ』が使えるようになる(消費MP14／→P.57)

入手方法 店かめ道楽本舗 合成氷系／グレード3～4 宝 MAP 7-5 モデオヘイム、M 7-1-5 代理人任務、M 7-1-6 2回目の代理人任務、M 9-3-4 ジェネシスの超兵器 落★Gマリーネ、水の戦士、実験体 百拾弐號、グレネード 盗★サハギン

サンダラ

雷系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	0	+1	0	+1	10	3000

効果 『サンダラ』が使えるようになる(消費MP14／→P.58)

入手方法 店かめ道楽本舗 合成雷系／グレード3～4 宝 M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ！、M 7-2-3 魔晄炉突入作戦 落★ニードルキッス、バハムート・烈(MAP 6-4 配合ルームの外で戦うもののみ)

ファイガ

炎系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	0	+1	+1	15	10000

効果 『ファイガ』が使えるようになる(消費MP32／→P.57)

入手方法 店調査課極秘支援室 合成炎系／グレード5～8 M M 5-2-2 実験体 百八號 宝 MAP 10-8 神羅屋敷 2階(セフィロス戦後のみ)、M 8-4-5 謎のメール その5 落★ウータイ 士長、★シュムバ、★ブラホロ、★レッドキャップなど 盗★グレネード、★バルーン、★マイン

ブリザガ

氷系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	0	+1	+1	15	10000

効果 『ブリザガ』が使えるようになる(消費MP32／→P.57)

入手方法 店調査課極秘支援室 合成氷系／グレード5～8 宝 M 1-3-3 打倒ジェネシス軍、M 8-5-2 お宝情報 その2 落★水の戦士、サハギンチーフ、★実験体 百拾弐號、サハギンプリンス、キングサハギン

サンダガ

雷系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	0	+1	+1	15	10000

効果 『サンダガ』が使えるようになる(消費MP32／→P.58)

入手方法 店調査課極秘支援室 合成雷系／グレード5～8 M M 1-3-3 打倒ジェネシス軍 落★ウータイ 士督、★サンダーバード、バハムート・烈(M 8-5-6) 盗★サンダーバード 他 MAP 10-11 ニブル平原での狙撃イベントの報酬

ケアル

回復系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+1	0	0	+1	+1	5	1000

効果 『ケアル』が使えるようになる(消費MP4／→P.62)

入手方法 店調査課支援室 合成回復系／グレード1 宝 MAP 6-2 神羅ビル67階 落★マンドラゴラ 盗★バットアイ、★アーリマン 他初期装備

ケアルラ

回復系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+1	+1	0	0	+1	10	3000

効果 『ケアルラ』が使えるようになる(消費MP10／→P.62)

入手方法 店かめ道楽本舗 合成回復系／グレード2 M M 1-3-2 新型マシン兵器登場！ 落★ウータイ 曹督、A・グリフォン(MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場で戦うもののみ)、★足斬草 盗★イビルアイ、★マンドラゴラ

ケアルガ

回復系／ランク4

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+1	0	+1	+1	+1	15	――

効果 『ケアルガ』が使えるようになる(消費MP26／→P.62)

入手方法 合成回復系／グレード4～8 M M 5-2-1 実験体 百七號 宝 M 1-3-6 統括からの依頼、M 6-6-5 マルコーの男・哀愁、M 8-5-1 お宝情報 その1、M 9-4-5 ソルジャーだけの世界など 落★ウータイ 近衛、★グリーングラス 盗アンラ・マンユ、★足斬草 他『アイテム強奪』(Lv.1)

フルケア

回復系／ランク6

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+1	+1	+1	+1	+1	240	――

効果 『フルケア』が使えるようになる(消費MP64／→P.62)

入手方法 落★マジックポット(D)(→P.435) 盗★ゴリアット

リジェネ

回復系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+1	0	+1	0	+1	30	5000

効果 『リジェネ』が使えるようになる(消費MP7／→P.61)

入手方法 店かめ道楽本舗 合成回復系／グレード3 M M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスター 宝 M 4-5-2 ウータイ残党を叩け 落Gウォーリア(MAP 6-1 零番街 ハイウェイで戦うもののみ) 盗★グリーングラス、マンドレイク 他 MAP 1-4 マテリアルームにいる研究員に運の魔晄石を渡す

INDEX

エスナ
ST防御系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	0	+1	0	+1	+1	5	3000

効果 『エスナ』が使えるようになる（消費MP12／→P.61）

入手方法 [店]調査課支援室　[合成]ST防御系／グレード1、3　[宝][M 3-1-6] ミッドガル防衛作戦、[M 8-2-6] 運の魔晄石　[落]★マンドレイク　[盗]マンドラゴラ、足斬草、グリーングラス　[他][MAP 1-4] マテリアルームにいる研究員に精神の魔晄石を渡す

デスペル
ST防御系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	0	+1	+1	+1	+1	15	5000

効果 『デスペル』が使えるようになる（消費MP10／→P.61）

入手方法 [店]かめ道楽本舗　[合成]ST防御系／グレード2、5　[宝][MAP 7-7] 廃屋1階 公衆浴場、[M 8-3-1] ビルの電波地獄

バリア
防御系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	0	0	+1	0	+1	15	4000

効果 『バリア』が使えるようになる（消費MP16／→P.61）

入手方法 [店]かめ道楽本舗　[合成]防御系／グレード1～2　[M][M 8-4-2] 謎のメール その2　[宝][M 4-1-5] 侵入者を阻止せよ、[M 9-1-3] 痕跡アリ、[M 9-1-5] ジェネシスの暗躍　[落]Gイレイサー（[MAP 1-9] LOVELESS通りで戦うもののみ）　[盗]万能あさつき

マバリア
防御系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	0	0	+1	0	+1	15	4000

効果 『マバリア』が使えるようになる（消費MP16／→P.61）

入手方法 [店]かめ道楽本舗　[合成]防御系／グレード3　[M][M 8-4-1] 謎のメール その1　[宝][M 3-3-3] 奇襲！ ミッドガル、[M 9-1-2] 探査開始、[M 9-1-5] ジェネシスの暗躍　[落]★万能あさつき、ジェネシス（1回目）

ウォール
防御系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	0	+1	+1	0	+1	60	——

効果 『ウォール』が使えるようになる（消費MP42／→P.61）

入手方法 [合成]防御系／グレード7～8　[M 3-5-3] 特殊部隊を殲滅せよ！（MASTER、魔力+60）、[M 5-2-4] 実験体 百拾號など　[宝][M 1-4-5] ダンジョンの戦い、[M 4-5-1] 指揮官を抹殺せよ、[M 8-6-3] 今度こそ予告状など　[盗]★万能あさつき　[他]サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』

ドレイン
吸収魔法系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+10%	0	0	0	+10%	12	5000

効果 『ドレイン』が使えるようになる（消費MP16／→P.58）

入手方法 [店]八番街マテリア店　[合成]吸収魔法系／グレード2、4　[M][M 5-1-4] 実験体 百四號　[宝][MAP 9-2] Lv.6 エルジュノン、[M 2-1-6] 荒野…真実　[盗]Gスマッシャー　[他]『アイテム強奪』（Lv.1）

ドレイラ
吸収魔法系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+10%	+10%	0	0	+10%	24	——

効果 『ドレイラ』が使えるようになる（消費MP30／→P.58）

入手方法 [合成]吸収魔法系／グレード5　[M][M 5-1-6] 実験体 百六號　[宝][M 8-4-4] 謎のメール その4　[落]実験体 百拾九號　[盗]Gブレイダー、実験体 百拾九號

ドレイガ
吸収魔法系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+10%	0	+10%	+10%	+10%	36	18000

効果 『ドレイガ』が使えるようになる（消費MP55／→P.59）

入手方法 [店]ゴンガガ商会　[合成]吸収魔法系／グレード7～8　[M][M 1-4-2] サイバー妨害工作、[M 6-5-5] 兵器開発部門（MASTER、HP+500%）　[宝][M 2-3-1] 未確認モンスター、[M 8-5-3] お宝情報 その3など　[落]★実験体 百拾九號　[盗]★Gスレイヤー、Gバルドールなど

アスピル
吸収魔法系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+10%	0	0	0	+10%	15	4000

効果 『アスピル』が使えるようになる（消費MP0／→P.59）

入手方法 [店]八番街マテリア店　[合成]吸収魔法系／グレード3　[宝][M 8-4-3] 謎のメール その3　[盗]★Gブレイダー、Gスレイヤー

アスピガ
吸収魔法系／ランク6

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+10%	0	+10%	+10%	+10%	30	——

効果 『アスピガ』が使えるようになる（消費MP0／→P.59）

入手方法 [合成]吸収魔法系／グレード6　[M][M 3-3-3] 奇襲！ ミッドガル　[宝][M 9-1-5] ジェネシスの暗躍、[M 9-5-4] 異常なパワーアップ、[M 9-6-1] 最強のモンスター　[盗]★Gバルドール　[他][MAP 11-1] メルトダウン魔晄炉で宝箱から出現するグリフォンを倒す（→P.166）

ポイズン

ST魔法系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	5	1000

効果 『ポイズン』が使えるようになる(消費MP2／→P.61)

入手方法 店 伍番街マテリア店　合成 ST魔法系／グレード1　M M 2-1-1 発端 … はじまり　落 実験体 九拾七號、★ファニーフェイス、パンプキン　他 MAP 1-4 マテリアルームにいる研究員に体力の魔晄石を渡す

サイレス

ST魔法系／ランク2

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	10	1000

効果 『サイレス』が使えるようになる(消費MP2／→P.61)

入手方法 店 伍番街マテリア店　合成 ST魔法系／グレード2～3　M M 1-2-2 兵士の再挑戦　宝 MAP 6-2 神羅ビル67階、M 6-2-2 第二次スラム開発計画　落 ★ナイトメア、★パンプキン、実験体 百拾八號　他 MAP 1-4 マテリアルームにいる研究員に魔力の魔晄石を渡す

ストップ

ST魔法系／ランク4

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	30	——

効果 『ストップ』が使えるようになる(消費MP8／→P.61)

入手方法 合成 ST魔法系／グレード4　宝 MAP 7-3 モデオ渓谷 北部(施設への潜入時)、M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！、M 8-4-3 謎のメール その3　落 ★トリックトリート

デス

ST魔法系／ランク5

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	0	0	0	0	+1	36	——

効果 『デス』が使えるようになる(消費MP18／→P.61)

入手方法 合成 ST魔法系／グレード5～8　M M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ　宝 MAP 7-3 モデオ渓谷 北部(施設への潜入時)、M 7-4-1 ファーストコンタクト　落 ★実験体 百拾八號　盗 ★パンプキン

ダークファイア

ST炎系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	0	+1	0	+1	8	——

効果 『ダークファイア』が使えるようになる(消費MP8／→P.57)

入手方法 合成 ST炎系／グレード1～2

ダークブリザド

ST氷系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	0	+1	0	+1	8	——

効果 『ダークブリザド』が使えるようになる(消費MP8／→P.58)

入手方法 合成 ST氷系／グレード1～2

ダークサンダー

ST雷系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	0	+1	0	+1	8	——

効果 『ダークサンダー』が使えるようになる(消費MP8／→P.58)

入手方法 合成 ST雷系／グレード1～2

ダークファイラ

ST炎系／ランク3

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	0	+1	+1	12	——

効果 『ダークファイラ』が使えるようになる(消費MP20／→P.57)

入手方法 合成 ST炎系／グレード3～4

ダークブリザラ

ST氷系／ランク3

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	0	+1	+1	12	——

効果 『ダークブリザラ』が使えるようになる(消費MP20／→P.58)

入手方法 合成 ST氷系／グレード3～4

ダークサンダラ

ST雷系／ランク3

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	0	+1	+1	12	——

効果 『ダークサンダラ』が使えるようになる(消費MP20／→P.58)

入手方法 合成 ST雷系／グレード3～4

ダークファイガ

ST炎系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	21	——

効果 『ダークファイガ』が使えるようになる（消費MP38／→P.57）

入手方法 合成 ST炎系／グレード5～6

ダークブリザガ

ST氷系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	21	——

効果 『ダークブリザガ』が使えるようになる（消費MP38／→P.58）

入手方法 合成 ST氷系／グレード5～6

ダークサンダガ

ST雷系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	21	——

効果 『ダークサンダガ』が使えるようになる（消費MP38／→P.58）

入手方法 合成 ST雷系／グレード5～6

ヘルファイガ

ST炎系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	30	15000

効果 『ヘルファイガ』が使えるようになる（消費MP52／→P.57）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 ST炎系／グレード7～8　M M 8-5-5 お宝情報 その5　宝 M 8-5-6 お宝情報 その6、M 9-2-1 第三勢力

ヘルブリザガ

ST氷系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	30	15000

効果 『ヘルブリザガ』が使えるようになる（消費MP52／→P.58）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 ST氷系／グレード7～8　宝 M 2-3-1 未確認モンスター、M 4-4-2 ザックスの抹殺、M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…

ヘルサンダガ

ST雷系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	30	15000

効果 『ヘルサンダガ』が使えるようになる（消費MP52／→P.58）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 ST雷系／グレード7～8　M M 2-5-2 新種を調査せよ（MASTER、魔力+35）、M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄　宝 M 3-3-6 魔晄施設奪還、M 7-4-4 フォースコンタクト

グラビデ

重力系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	0	+1	0	+1	+1	15	——

効果 『グラビデ』が使えるようになる（消費MP22／→P.59）

入手方法 合成 重力系／グレード2　M M 9-3-3 ジェネシスの新兵器（MASTER、魔力+38）　宝 M 4-2-5 ウータイの敵を討てなど　落 Gデリーター　他 MAP 1-4 マテリアルームにいる研究員に力の魔晄石を渡す、MAP 10-11 ニブル平原での狙撃イベントの報酬

グラビガ

重力系／ランク4

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	30	15000

効果 『グラビガ』が使えるようになる（消費MP40／→P.59）

入手方法 店 ボーンビレッジ通商　合成 重力系／グレード3～4　M M 1-3-5 市街戦テスト　宝 MAP 12-7 呪縛の檻、M 6-6-2 マルコーの男・再び、M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6、M 7-6-6 スカウトマン・決意、M 8-5-6 お宝情報 その6など　他『アイテム強奪』（Lv.1）

クエイク

重力系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	45	18000

効果 『クエイク』が使えるようになる（消費MP58／→P.59）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 重力系／グレード7～8　M M 2-2-6 ワールド、M 5-4-5 実験体 百廿参號（MASTER、魔力+45）　宝 M 8-6-4 S.O.S ?、M 9-1-5 ジェネシスの暗躍　盗 ★グランドホーン

3連サンダガ

究極魔法系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	60	——

効果 『3連サンダガ』が使えるようになる（消費MP64／→P.58）

入手方法 合成 究極魔法系／グレード3　M M 4-5-1 指揮官を抹殺せよ　宝 M 2-3-6 無人島作戦、M 4-4-4 スラムでの待機、M 9-5-3 モンスター強大なり　盗 ★スリースターズ



3連ファイア

究極魔法系／ランク4

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	75	——

効果 『3連ファイア』が使えるようになる（消費MP68／→P.57）

入手方法 合成 究極魔法系／グレード4　M M 8-6-1 予告状　宝 M 3-4-3 強化コピー軍団、M 6-4-3 秘密施設に隠された…、M 7-4-6 ブレイクスルー、M 9-5-5 一人旅　盗 スリースターズ

電撃

究極魔法系／ランク5

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	90	——

効果 『電撃』が使えるようになる（消費MP72／→P.60）

入手方法 合成 究極魔法系／グレード5　M M 3-4-1 マテリア奪還作戦、M 8-6-3 今度こそ予告状　宝 M 2-3-6 無人島作戦、M 4-5-5 再編制を阻止せよ、M 6-6-5 マルコーの男・哀愁、M 7-6-3 スカウトマン・停滞、M 9-4-6 1stだけの世界、M 9-5-6 次なる階層へ…　盗 ★ガルーダ

フレア

究極魔法系／ランク6

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	105	——

効果 『フレア』が使えるようになる（消費MP77／→P.60）

入手方法 合成 究極魔法系／グレード6　M M 3-4-4 ミッドガル 再び、M 5-4-3 実験体 百廿壱號、M 8-6-4 S.O.S？、M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えて（MASTER、魔力+30）　宝 M 2-4-2 荒野を調査せよ、M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ！、M 9-4-4 暴走する機械など　盗 ★EX・ムーバー

エナジー

究極魔法系／ランク7

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+10%	+20%	0	+10%	+10%	120	——

効果 『エナジー』が使えるようになる（消費MP33／→P.60）

入手方法 合成 究極魔法系／グレード7　M M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』、M 2-4-4 採掘施設を調査せよ、M 9-2-4 新ルート発見など　宝 M 6-5-1 都市開発部門、M 7-6-2 スカウトマン・ニアミス、M 9-3-3 ジェネシスの新兵器など　盗 ★エクスプジーブ

アルテマ

究極魔法系／ランク8

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+30%	+20%	+10%	+10%	180	——

効果 『アルテマ』が使えるようになる（消費MP99／→P.61）

入手方法 合成 究極魔法系／グレード8　M M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ！　宝 M 2-5-2 新種を調査せよ、M 6-6-3 マルコーの男・激戦、M 6-6-5 マルコーの男・哀愁、M 9-6-2 最下層へ…、M 9-6-5 エネルギー生命体　盗 ★タイクーン

コマンドマテリア（42種）

MATERIA LIST

暗黒

重力系／ランク6

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	60	——

効果 『暗黒』が使えるようになる（→P.66）

入手方法 合成 重力系／グレード5～6　M M 4-4-2 ザックスの抹殺、M 8-4-6 謎のメール その6　落 ★デーモン、★ホーンドデビル　盗 ランドモルボル

ジャンプ

高速剣系／ランク1

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	0	+1	+1	30	——

効果 『ジャンプ』が使えるようになる（消費AP24／→P.62）

入手方法 合成 高速剣系／グレード1～2　M M 6-1-3 スラム街のアイテム　宝 M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！、M 8-4-2 謎のメール その2　盗 サハギンチーフ

ハイジャンプ

高速剣系／ランク5

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	+1	+1	+1	60	——

効果 『ハイジャンプ』が使えるようになる（消費AP38／→P.62）

入手方法 合成 高速剣系／グレード5～6　M M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ！、M 6-5-6 科学部門（MASTER、力+40）、M 9-1-4 ジェネシスの妨害　宝 M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、M 6-6-5 マルコーの男・哀愁、M 9-4-1 ジェネシスの野望　落 ★サハギンプリンス

スカイポイズン

ST高速剣系／ランク3

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	0	+1	+1	60	——

効果 『スカイポイズン』が使えるようになる（消費AP32／→P.62）

入手方法 合成 ST高速剣系／グレード3　M M 5-3-1 実験体 百拾参號

INDEX

スカイサイレス

ST高速剣系／ランク5

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	0	+1	+1	60	—

効果 『スカイサイレス』が使えるようになる(消費AP32／→P.63)

入手方法 合成 ST高速剣系／グレード5　M M 2-3-3 飛行モンスター事件

死のジャンプ

ST高速剣系／ランク6

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	0	+1	+1	75	—

効果 『死のジャンプ』が使えるようになる(消費AP48／→P.63)

入手方法 合成 ST高速剣系／グレード6　M M 3-4-2 強化コピーの脅威、M 8-6-2 また予告状　宝 M 9-2-5 下層への道

回転攻撃

高速剣系／ランク3

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	0	+1	+1	24	—

効果 『回転攻撃』が使えるようになる(消費AP8／→P.62)

入手方法 合成 高速剣系／グレード3～4　M M 1-3-1 次期主力兵器テスト、M 2-2-1 ミッドガル、M 2-5-1 洞窟を調査せよ(MASTER、力+40)
宝 M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！、M 9-1-3 痕跡アリ　落 ★Gバルドール、イフリート(MAP 2-6 タンブリン砦 獣道で戦うもののみ)

回転攻撃・改

高速剣系／ランク7

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	+1	+1	+1	45	—

効果 『回転攻撃・改』が使えるようになる(消費AP16／→P.62)

入手方法 合成 高速剣系／グレード7～8　M M 3-3-5 決戦！ ミッドガル、M 8-5-1 お宝情報 その1　宝 M 7-6-6 スカウトマン・決意、
M 9-4-1 ジェネシスの野望、M 9-4-3 気分一新　落 ★Gドミネーター

ポイズンターン

ST高速剣系／ランク2

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	0	+1	0	+1	45	—

効果 『ポイズンターン』が使えるようになる(消費AP16／→P.62)

入手方法 合成 ST高速剣系／グレード2　M M 4-3-1 偵察部隊を倒せ、M 9-2-1 第三勢力

ストップターン

ST高速剣系／ランク4

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	0	+1	0	+1	45	—

効果 『ストップターン』が使えるようになる(消費AP16／→P.62)

入手方法 合成 ST高速剣系／グレード4　M M 1-4-5 ダンジョンの戦い　宝 M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ、M 4-5-6 ウータイを平定せよ

デスターン

ST高速剣系／ランク7

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	0	+1	+1	60	—

効果 『デスターン』が使えるようになる(消費AP20／→P.62)

入手方法 合成 ST高速剣系／グレード7　M M 5-3-2 実験体 百拾四號　宝 M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち、M 9-2-5 下層への道

パワーアタック

剣技系／ランク1

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	0	+1	+1	15	—

効果 『パワーアタック』が使えるようになる(消費AP4／→P.63)

入手方法 合成 剣技系／グレード1～2　宝 MAP 7-3 モデオ渓谷 北部(施設への潜入時)、M 6-4-3 秘密施設に隠された…、M 8-6-1 予告状
落 ガードスパイダー(MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園で戦うもののみ)　盗 ★金剛坊インドラ、★ジェネラルタンク

急所斬り

剣技系／ランク3

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	0	+1	+1	30	—

効果 『急所斬り』が使えるようになる(消費AP6／→P.63)

入手方法 合成 剣技系／グレード3～4　M M 8-4-4 謎のメール その4　宝 M 3-4-4 ミッドガル 再びなど　落 ガードスコーピオン(MAP 9-6 ジュノン空港で戦うもののみ)　盗 ★金剛坊カルラ、★グロスパンツァー　他 サブイベント「ニブルヘイムの七不思議」(MASTER、力+15)

爆裂剣

剣技系／ランク6

	パラメータ修正値の成長					SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	+1	+1	+1	45	—

効果 『爆裂剣』が使えるようになる(消費AP12／→P.63)

入手方法 合成 剣技系／グレード6～8　M M 2-3-4 ムーバー亜種、M 8-5-4 お宝情報 その4　宝 M 2-4-3 未知の島を探査せよ、
M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ！　盗 ★ヒポグリフ、★マーシャルタンク



ふきとばし

剣技系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	+1	+1	+1	60	——

効果 『ふきとばし』が使えるようになる(消費AP12／→P.63)

入手方法 [合成]剣技系／グレード5 [M][M 3-3-6]魔晄施設奪還 [宝][M 7-5-5]洞窟へ逃げた双子、[M 7-6-4]スカウトマン・苛立ち [落]Gエリミネーター([MAP 10-11]ニブル平原ののちに訪れるハイウェイで戦うもののみ) [盗]マーシャルタンク

ポイズン剣

ST剣技系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	0	+1	+1	10	——

効果 『ポイズン剣』が使えるようになる(消費AP6／→P.64)

入手方法 [合成]ST剣技系／グレード1 [M][M 4-1-6]ウータイ残党を探せ [宝][M 7-4-5]変化の予兆、[M 8-6-6]S.O.S……?、[M 9-3-2]ジェネシスの挑戦 [落]★シザークロー [盗]シザークロー

サイレス剣

ST剣技系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	0	+1	+1	10	——

効果 『サイレス剣』が使えるようになる(消費AP6／→P.64)

入手方法 [合成]ST剣技系／グレード2～3 [宝][M 1-5-2]強襲! 特務マシン、[M 8-6-2]また予告状 [落]★アイアンクロー [盗]★シザークロー、アイアンクロー [他][MAP 1-4]マテリアルームにいる研究員にHPの魔晄石を渡す

ストップ剣

ST剣技系／ランク4

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	0	+1	+1	+1	+1	24	——

効果 『ストップ剣』が使えるようになる(消費AP8／→P.64)

入手方法 [合成]ST剣技系／グレード4 [M][M 8-3-1]ビルの電磁波地獄、[M 8-6-6]S.O.S……?(MASTER、力+60) [宝][M 4-4-3]ミッドガルへの潜入、[M 9-1-6]ジェネシスの脅威 [落]★シザーデビル [盗]シザーデビル

死の剣

ST剣技系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	+1	+1	+1	30	——

効果 『死の剣』が使えるようになる(消費AP8／→P.64)

入手方法 [合成]ST剣技系／グレード5～6 [宝][M 4-4-5]反神羅の拠点、[M 8-5-2]お宝情報 その2 [落]シザーデビル

デスペル剣

ST剣技系／ランク7

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+3	+3	+3	+3	+3	24	——

効果 『デスペル剣』が使えるようになる(消費AP8／→P.64)

入手方法 [合成]ST剣技系／グレード7～8 [M][M 4-5-3]円月輪隊を叩け [宝][MAP 12-7]呪縛の檻、[M 6-5-4]治安維持部門、[M 8-6-6]S.O.S……? [盗]★円月輪隊 名月

魔法剣ファイア

炎剣系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	0	+1	0	+1	8	——

効果 『魔法剣ファイア』が使えるようになる(消費MP8／→P.64)

入手方法 [合成]炎剣系／グレード1～2 [M][M 3-2-3]敵の拠点を攻撃せよ! [盗]★円月輪隊 新月

魔法剣ブリザド

氷剣系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	0	+1	0	+1	8	——

効果 『魔法剣ブリザド』が使えるようになる(消費MP8／→P.64)

入手方法 [合成]氷剣系／グレード1～2 [盗]★円月輪隊 満月

魔法剣サンダー

雷剣系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	0	+1	0	+1	8	——

効果 『魔法剣サンダー』が使えるようになる(消費MP8／→P.64)

入手方法 [合成]雷剣系／グレード1～2 [盗]★円月輪隊 水月

魔法剣ファイラ

炎剣系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	15	——

効果 『魔法剣ファイラ』が使えるようになる(消費MP16／→P.64)

入手方法 [合成]炎剣系／グレード3～4 [盗]★円月輪隊 前月、★円月輪隊 後月

INDEX

魔法剣ブリザラ

氷剣系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	15	—

効果 『魔法剣ブリザラ』が使えるようになる（消費MP16／→P.64）

入手方法 合成 氷剣系／グレード3～4　盗 ★円月輪隊 秋月、★円月輪隊 左月

魔法剣サンダラ

雷剣系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	15	—

効果 『魔法剣サンダラ』が使えるようになる（消費MP16／→P.64）

入手方法 合成 雷剣系／グレード3～4　M M 3-2-4 攻撃計画を阻止せよ！　盗 ★円月輪隊 右月、★円月輪隊 中月

魔法剣ファイガ

炎剣系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+2	+2	+2	+2	+2	24	10000

効果 『魔法剣ファイガ』が使えるようになる（消費MP32／→P.64）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 炎剣系／グレード5～6　M M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！　宝 M 6-6-5 マルコーの男・哀愁、M 8-5-6 お宝情報 その6　盗 ★円月輪隊 銀月、★円月輪隊 幻月

魔法剣ブリザガ

氷剣系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+2	+2	+2	+2	+2	24	10000

効果 『魔法剣ブリザガ』が使えるようになる（消費MP32／→P.64）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 氷剣系／グレード5～6　宝 M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ、M 4-4-2 ザックスの抹殺、M 6-3-4 洞窟のアイテム　盗 ★円月輪隊 金月、★円月輪隊 円月

魔法剣サンダガ

雷剣系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+2	+2	+2	+2	+2	24	10000

効果 『魔法剣サンダガ』が使えるようになる（消費MP32／→P.64）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 雷剣系／グレード5～6　M M 9-1-2 探査開始　宝 M 2-3-3 飛行モンスター事件、M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ　盗 ★円月輪隊 風月、★円月輪隊 秀月

ドレイン剣

吸収剣技系／ランク2

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+10%	0	+10%	0	+10%	15	10000

効果 『ドレイン剣』が使えるようになる（消費AP8／→P.64）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 吸収剣技系／グレード3　M M 3-3-4 拠点破壊作戦　宝 M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ

パワードレイン

吸収剣技系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	24	14000

効果 『パワードレイン』が使えるようになる（消費AP16／→P.63）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 吸収剣技系／グレード4、6

スカイドレイン

吸収剣技系／ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	24	18000

効果 『スカイドレイン』が使えるようになる（消費AP64／→P.63）

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 吸収剣技系／グレード7～8

アスピル剣

吸収剣技系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	15	—

効果 『アスピル剣』が使えるようになる（消費AP2／→P.64）

入手方法 合成 吸収剣技系／グレード2　M M 5-2-6 実験体 百拾弐號

パワーアスピル

吸収剣技系／ランク6

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	24	—

効果 『パワーアスピル』が使えるようになる（消費AP6／→P.63）

入手方法 合成 吸収剣技系／グレード5

盗む

アイテム系/ランク2

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
パラメータ修正値の成長							
AP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	15	──

効果 『盗む』が使えるようになる(→P.66)

入手方法 合成 アイテム系/グレード2　宝 M 7-4-1 ファーストコンタクト、M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄　盗 ★グレムリン　他 MAP 5-4 伍番街スラム マーケットでスリの男の子からもらう

ぶんどる

アイテム系/ランク6

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
パラメータ修正値の成長							
AP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	30	──

効果 『ぶんどる』が使えるようになる(→P.65)

入手方法 合成 アイテム系/グレード5~6　M M 1-1-6 神羅軍 1000人組手　宝 MAP 12-5 咆哮の牙　盗 ★レッサーデーモン

銭投げ

アイテム系/ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
パラメータ修正値の成長							
力	+1	+1	+1	+1	+2	60	──

効果 『銭投げ』が使えるようになる(→P.66)

入手方法 合成 アイテム系/グレード7~8　M M 4-4-4 スラムでの待機　宝 M 7-4-6 ブレイクスルー、M 8-6-3 今度こそ予告状、M 9-5-3 モンスター強大なり　盗 ★シザーデビル

ゴブリンパンチ

パンチ系/ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
パラメータ修正値の成長							
力	+1	+2	+3	+4	+5	60	──

効果 『ゴブリンパンチ』が使えるようになる(消費AP10/→P.65)

入手方法 合成 パンチ系/グレード1　M M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ　盗 金剛坊クビラ　他 サブイベント「滝からお宝回収」で宝箱を10個以上回収したときの報酬(はじめて10個以上回収したときのみ)

鉄拳パンチ

パンチ系/ランク2

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
パラメータ修正値の成長							
力	+1	+1	+1	+1	+1	30	──

効果 『鉄拳パンチ』が使えるようになる(消費AP10/→P.65)

入手方法 合成 パンチ系/グレード2~3　M M 5-3-3 実験体 百拾伍號、M 9-2-5 下層への道　宝 M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ!、M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年　盗 Gジェネラル

マジカルパンチ

パンチ系/ランク4

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
パラメータ修正値の成長							
MP	+50%	+10%	+10%	+10%	+10%	90	──

効果 『マジカルパンチ』が使えるようになる(消費MP99/→P.65)

入手方法 合成 パンチ系/グレード4~5　M M 4-5-6 ウータイを平定せよ、M 5-4-2 実験体 百廿號、M 9-3-4 ジェネシスの超兵器　宝 M 1-5-4 神羅機械化部隊、M 6-5-5 兵器開発部門、M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子　盗 ★Gジェネラル

Materia PICK UP

『盗む』&『ふきとばし』

手早くアイテムを集めたいときに役立つ組み合わせ。敵からアイテムを盗んだら、すぐさま『ふきとばし』を使ってその敵を倒そう。『ふきとばし』を中止されにくくするために、ねじりハチマキなどを装備しておくと、なおいい。貴重なものが盗めて『ふきとばし』を無効化できないディノルニスなどに使うと効果大。



↑攻撃後のスキの大きさは、◎ボタンでの回避でカバーしよう。

Materia PICK UP

『マジカルパンチ』&『アスピル剣』

『マジカルパンチ』は強力な技だが、消費MPが99と多く、残りMPが少なくなるにつれて威力が落ちてしまう。しかし、MPを吸収できる魔法や技を攻撃の合間に使っていけば、『マジカルパンチ』の威力を落とさずにすむ。なかでも『アスピル剣』は、攻撃のモーションが速くて使いやすいのでオススメだ。



↑敵のMPがゼロのときは、MPを吸収できない点には注意。

INDEX

ハンマーパンチ
パンチ系／ランク6

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
AP	+50%	+10%	+10%	+10%	+10%	120	――

(パラメータ修正値の成長: Lv.1～Lv.5)

効果 『ハンマーパンチ』が使えるようになる(消費AP99／→P.65)

入手方法 合成 パンチ系／グレード6～7　M M 9-3-1 徹頭徹尾　宝 M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ！　盗 金剛坊キンナラ

すてみパンチ
パンチ系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
力	+5	+1	+1	+1	+1	150	――

効果 『すてみパンチ』が使えるようになる(→P.65)

入手方法 合成 パンチ系／グレード8　宝 M 9-5-4 異常なパワーアップ　盗 ★魔晄イフリート

独立マテリア(40種)
MATERIA LIST

HPアップ
HP系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
HP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	5	1000

効果 最大HPがアップする

入手方法 店 八番街マテリア店　合成 HP系／グレード1～2　M M 8-1-3 激突！ ジェネシス軍　宝 MAP 6-2 神羅ビル67階、M 8-4-2 謎のメール その2　落 金剛坊ウー(MAP 2-5 闘技場で戦うもののみ)　盗 金剛坊センダラ、金剛坊ラセツ　他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品

HPアップ改
HP系／ランク3

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
HP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	10	――

効果 最大HPがアップする

入手方法 合成 HP系／グレード3～4　M M 8-4-3 謎のメール その3　宝 M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務　盗 金剛坊インドラ、金剛坊カルラ

HPアップ改弐
HP系／ランク5

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
HP	+30%	+30%	+30%	+30%	+30%	15	――

効果 最大HPがアップする

入手方法 合成 HP系／グレード5～8　M M 1-1-5 神羅軍 200人組手　宝 MAP 12-5 咆哮の牙、M 2-3-2 モンスター排除指令

MPアップ
MP系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
MP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	5	1000

効果 最大MPがアップする

入手方法 店 八番街マテリア店　合成 MP系／グレード1～2　宝 MAP 3-2 バノーラ村、MAP 7-5 モデオヘイム

MPアップ改
MP系／ランク3

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	10	――

効果 最大MPがアップする

入手方法 合成 MP系／グレード3～4　宝 M 6-2-6 地下都市計画

MPアップ改弐
MP系／ランク5

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
MP	+30%	+30%	+30%	+30%	+30%	15	――

効果 最大MPがアップする

入手方法 合成 MP系／グレード5～8　M M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！　宝 M 1-4-3 盗まれた神羅兵器、M 7-4-2 セカンドコンタクト

APアップ
AP系／ランク1

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
AP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	5	1000

効果 最大APがアップする

入手方法 店 八番街マテリア店　合成 AP系／グレード1～2　M M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！　宝 M 10-1-2 サボテンダー？？　落 ★A・ハウンド



APアップ改

AP系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
AP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	10	——

効果 最大APがアップする

入手方法 合成 AP系／グレード3～4　M M 2-2-3 ニブルヘイム　宝 M 4-2-2 スラム地区の敵を討て　落 ★ガードファング

APアップ改弐

AP系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
AP	+30%	+30%	+30%	+30%	+30%	15	——

効果 最大APがアップする

入手方法 合成 AP系／グレード5～8　M M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ　宝 M 4-5-2 ウータイ残党を叩け、M 8-3-5 草原の電磁波地獄　落 ★バウンドハンター、★ベルゼキュー、★ダークネイション

力アップ

力系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	+2	+2	+3	5	1000

効果 力がアップする

入手方法 店 伍番街マテリア店　合成 力系／グレード1～2　宝 MAP 6-2 神羅ビル67階、M 6-1-3 スラム街のアイテム　盗 ★デスクロー、★イフリート、★イフリート(M 8-1-1)　他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品

力アップ改

力系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+2	+2	+2	+3	+3	10	——

効果 力がアップする

入手方法 合成 力系／グレード3～4　宝 MAP 12-5 咆哮の牙、M 2-2-3 ニブルヘイム　盗 ★実験体 百拾六號、実験体 百拾参號

力アップ改弐

力系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+3	+3	+4	+4	+5	15	——

効果 力がアップする

入手方法 合成 力系／グレード5～8　宝 M 3-3-1 緊急事態!!、M 8-5-5 お宝情報 その5　盗 ★シザーキチン、★実験体 百拾参號　他 サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』

体力アップ

体力系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
体力	+1	+1	+2	+2	+3	5	1000

効果 体力がアップする

入手方法 店 伍番街マテリア店　合成 体力系／グレード1～2　M M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦　落 金剛坊タイ(MAP 2-5 闘技場で戦うもののみ)　盗 ★金剛坊センダラ、★金剛坊ラセツ

体力アップ改

体力系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
体力	+2	+2	+2	+3	+3	10	——

効果 体力がアップする

入手方法 合成 体力系／グレード3～4　宝 M 8-4-6 謎のメール その6

体力アップ改弐

体力系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
体力	+3	+3	+4	+4	+5	15	——

効果 体力がアップする

入手方法 合成 体力系／グレード5～8　M M 8-5-2 お宝情報 その2　宝 M 1-4-1 市街戦特殊部隊、M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄

魔力アップ

魔力系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+1	+1	+2	+2	+3	5	1000

効果 魔力がアップする

入手方法 店 伍番街マテリア店　合成 魔力系／グレード1～2　宝 MAP 4-3 プレート内部、M 2-2-4 ニブルヘイムⅡ、M 7-2-2 第二次破壊計画、M 8-2-4 HPの魔晄石

魔力アップ改

魔力系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+2	+2	+2	+3	+3	10	——

効果 魔力がアップする

入手方法 合成 魔力系／グレード3～4　M M 8-4-5 謎のメール その5　宝 MAP 12-5 咆哮の牙、M 6-3-2 孤島のアイテム　落 デーモン　他 ジュノン防衛ライン攻防戦の報酬

魔力アップ改弐
魔力系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+3	+3	+4	+4	+5	15	―

効果 魔力がアップする

入手方法 合成 魔力系／グレード5～8　M M 1-4-3 盗まれた神羅兵器、M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄　宝 M 9-2-1 第三勢力　盗 Gレギオン、★デーモン

精神アップ
精神系／ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+1	+1	+2	+2	+3	5	1000

効果 精神がアップする

入手方法 店 伍番街マテリア店　合成 精神系／グレード1～2　M M 2-1-5 街道…封鎖　盗 Gアタッカー

精神アップ改
精神系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+2	+2	+2	+3	+3	10	―

効果 精神がアップする

入手方法 合成 精神系／グレード3～4　M M 2-2-5 ゴンガガ　宝 M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ　盗 Gトルーパー、モルボル

精神アップ改弐
精神系／ランク5

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
精神	+3	+3	+4	+4	+5	15	―

効果 精神がアップする

入手方法 合成 精神系／グレード5～8　M M 8-5-3 お宝情報 その3　宝 M 1-4-3 盗まれた神羅兵器、M 2-3-4 ムーバー亜種、M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備　盗 ★モルボル

ダッシュ
その他系／ランク3

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
AP	+20%	+10%	+10%	+10%	+10%	10	5000

効果 【ダッシュ】バトル中に△ボタンでダッシュができるようになる（ただし、防御はできなくなる）

入手方法 店 かめ道楽本舗　宝 M 6-1-3 スラム街のアイテム、M 8-3-5 草原の電磁波地獄、M 8-6-2 また予告状　他 MAP 10-11 ニブル平原での狙撃イベントの報酬

れんぞくま
その他系／ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+10%	+10%	+10%	+10%	180	30000

効果 【れんぞくま】装備している魔法を、一度のモーションで2回使うようになる（MPは2回分消費する）

入手方法 店 ネットショップ…闇　宝 M 9-4-1 ジェネシスの野望　盗 ★魔晄人間

アイテム達人
アイテム系／ランク4

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
AP	+50%	+50%	+50%	+50%	+50%	60	―

効果 【アイテムの達人】バトル中にアイテムを使うと、回復量がアップする（→P.53）

入手方法 合成 アイテム系／グレード3～4　M M 8-6-5 S.O.S　宝 M 6-5-2 宇宙開発部門　盗 ★ベリーハングリー

八刀一閃
その他系／ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【八刀一閃】D.M.Wでセフィロスの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 調査課極秘支援室

ハードラッシュ
その他系／ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【ハードラッシュ】D.M.Wでアンジールの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 調査課極秘支援室

エアストライク
その他系／ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
体力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【エアストライク】D.M.Wでツォンの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 調査課極秘支援室



メテオショット

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
体力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

（パラメータ修正値の成長：Lv.1～Lv.5）

効果 【メテオショット】D.M.Wでクラウドの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 調査課極秘支援室

いやしの波動

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
精神	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【いやしの波動】D.M.Wでエアリスの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 調査課極秘支援室

ラッキースター

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
精神	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【ラッキースター】D.M.Wでシスネの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 調査課極秘支援室

アポカリプス

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【アポカリプス】D.M.Wでジェネシスの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ネットショップ…闇

地獄の火炎

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【地獄の火炎】D.M.Wが召喚モードになりやすくなり、イフリートの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ボーンビレッジ通商　M M 9-5-5 一人旅(MASTER、魔力+40)

メガフレア

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【メガフレア】D.M.Wが召喚モードになりやすくなり、バハムートの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ボーンビレッジ通商　M M 9-5-6 次なる階層へ…(MASTER、魔力+50)

斬鉄剣

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
体力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【斬鉄剣】D.M.Wが召喚モードになりやすくなり、オーディンの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ボーンビレッジ通商　M M 9-6-1 最強のモンスター(MASTER、魔力+60)

転生の炎

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
精神	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【転生の炎】D.M.Wが召喚モードになりやすくなり、フェニックスの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ボーンビレッジ通商　M M 9-6-3 兵器暴走の理由(MASTER、魔力+80)

エクサフレア

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+2	+3	+4	+5	15	10000

効果 【エクサフレア】D.M.Wが召喚モードになりやすくなり、バハムート・烈の絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ボーンビレッジ通商　M M 9-6-4 生体兵器の脅威(MASTER、魔力+100)

チョコボキック

その他系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
AP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	15	10000

効果 【チョコボキック】D.M.Wがチョコボモードになりやすくなり、チョコボの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店 ジュノンみやげ物店

針千本

その他系/ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
AP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	15	10000

効果 【針千本】D.M.Wがチョコボモードになりやすくなり、サボテンダーの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店ジュノンみやげ物店 M M 9-4-3 気分一新

殺意の一撃

その他系/ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	15	10000

効果 【殺意の一撃】D.M.Wがチョコボモードになりやすくなり、トンベリの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店ジュノンみやげ物店 M M 9-4-5 ソルジャーだけの世界

勇気百倍!

その他系/ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	15	10000

効果 【勇気百倍!】D.M.Wがチョコボモードになりやすくなり、ケット・シーの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店ジュノンみやげ物店

モーグリパワー

その他系/ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
MP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	15	10000

効果 【モーグリパワー】D.M.Wがチョコボモードになりやすくなり、モーグリの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店ジュノンみやげ物店

アイテム強奪

その他系/ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
HP	+20%	+20%	+20%	+20%	+20%	15	10000

効果 【アイテム強奪】D.M.Wがチョコボモードになりやすくなり、マジックポットの絵柄がそろう確率が上がる

入手方法 店ジュノンみやげ物店

支援マテリア(10種)

MATERIA LIST

ライブラ

その他系/ランク1

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
力	+1	+1	+1	+1	+1	5	1000

効果 【ライブラ】バトル時に敵のHP、MPとステータス変化がわかるようになる

入手方法 店調査課支援室 合成その他系/グレード1~8 M M 4-1-3 脱走兵追撃 他『アイテム強奪』(Lv.1)

ステータス攻撃

ST高速剣系/ランク8

パラメータ修正値の成長						SP変換係数	価格
種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5		
魔力	+5	+5	+5	+5	+5	120	40000

効果 【ステータス攻撃】同時に装備しているマテリアで使える魔法・技に対応した「ステータス変化を発生させる効果」を攻撃に付加する(→P.72)

入手方法 店ウータイ秘密ショップ 合成ST高速剣系/グレード8 M M 8-3-5 草原の電磁波地獄 宝 M 8-6-1 予告状、M 9-6-1 最強のモンスター

Materia PICK UP

『ラッキースター』&『モーグリパワー』

マテリアのレベルを手早く上げるには、リミット技『モーグリパワー』が発動しやすい状況を作るといい。そこで役に立つのが、この2種類のマテリア。まずは、マテリア『ラッキースター』を装備してバトルを行ない、同名のリミット技が発動するのを待とう。リミット技の効果でリミットゲージが「HEAVENLY」になったらバトルを終え、つぎはマテリア『モーグリパワー』と育てたいマテリアを装備してバトルをする。こうすれば高い確率で『モーグリパワー』が発動し、マテリアの強化がラクになるのだ。『ラッキースター』などのD.M.Wに影響するマテリアは、同じ種類のものを複数装備すると効果が加算されることも覚えておこう。

ステータス防御

ST防御系／ランク4

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
精神	+5	+5	+5	+5	+5	120	40000

効果 【ステータス防御】同時に装備しているマテリアで使える魔法・技に対応したステータス変化を防ぐ

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 ST防御系／グレード4、6〜8　M M 8-3-2 無人島の電磁波地獄　宝 M 6-6-2 マルコーの男・再び、M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊　盗 ホランダー

属性攻撃

剣技系／ランク7

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+5	+5	+5	+5	+5	120	40000

効果 【属性攻撃】同時に装備しているマテリアで使える魔法・技が持つ属性を攻撃に付加する

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 炎剣系／グレード7〜8、氷剣系／グレード7〜8、雷剣系／グレード7〜8　M M 8-3-3 荒地の電磁波地獄　宝 M 3-4-3 強化コピー軍団、M 9-5-3 モンスター強大なり

属性防御

防御系／ランク5

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
精神	+5	+5	+5	+5	+5	120	40000

効果 【属性防御】同時に装備しているマテリアで使える魔法・技が持つ属性のダメージを軽減する(→P.69)

入手方法 店 ウータイ秘密ショップ　合成 防御系／グレード4〜6　M M 2-2-4 ニブルヘイムⅡ　宝 M 9-5-2 さらに下層へ…

SPターボ魔法

SPターボ系／ランク4

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
魔力	+1	+1	+1	+1	+1	120	——

効果 【SPターボ魔法】SPを消費して魔法攻撃の威力をアップさせる(→P.70)

入手方法 合成 SPターボ系／グレード4　M M 3-4-6 最強コピー登場！　宝 M 6-5-6 科学部門　盗 ★ベリアル

SPターボ攻撃

SPターボ系／ランク5

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
力	+1	+1	+1	+1	+1	120	——

効果 【SPターボ攻撃】SPを消費して物理攻撃の威力をアップさせる(→P.70)

入手方法 合成 SPターボ系／グレード5　M M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ、M 3-5-6 ジェネシス軍団の最後　宝 M 9-4-5 ソルジャーだけの世界　盗 ★ガーディアンアイズ

SPターボ

SPターボ系／ランク6

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
HP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	150	——

効果 【SPターボ】SPを消費して物理攻撃と魔法攻撃の威力をアップさせる(→P.70)

入手方法 合成 SPターボ系／グレード6　M M 9-2-6 マテリア反応アリ　盗 ★コウテイサハギン

SPバリア

SPターボ系／ランク7

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
体力	+1	+1	+1	+1	+1	150	——

効果 【SPバリア】SPを消費して受けるダメージ量を減らす(→P.70)

入手方法 合成 SPターボ系／グレード7　M M 9-5-2 さらに下層へ…　宝 M 9-4-3 気分一新　盗 ★スカーレットピック、★ブラックウィドウ

SPマスター

SPターボ系／ランク8

種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	SP変換係数	価格
HP	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	240	——

効果 【SPマスター】SPを消費して物理攻撃と魔法攻撃の威力をアップさせ、受けるダメージ量を減らす(→P.70)

入手方法 合成 SPターボ系／グレード8　M M 9-6-5 エネルギー生命体　盗 ★アビスウォーム

上級者のための ULTIMANIA COLUMN　期間限定で装備できるマテリアもある

マテリアのなかには、特定の期間だけ装備できるものがある。物語の冒頭で装備している4個のマテリアがその一例で、通常手に入るものと名前は変わらないものの性能がちがう(→P.57〜62)。また、MAP 6-4 配合ルームでは特殊なバトル中のみ専用のマテリアを装備するが(→P.133)、それらはレベルが上がるとパラメータ修正値も上がるのだ(右の表を参照)。

MAP 6-4 配合ルームの特殊なバトルで装備するマテリア

名前	パラメータ修正値の成長					
	種類	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
プロト魔法剣	魔力	+1	+1	+1	+1	+1
HPターボ	HP	+100%	+150%	+100%	+200%	+150%
MPターボ	MP	+100%	+150%	+100%	+200%	+150%
APターボ	AP	+100%	+150%	+100%	+200%	+150%

アイテムの基礎知識

バトルで役立つものだけでなく、マテリア合成をするときや仕掛けを解くときに使うものなど、アイテムの役割は多種多様。探索をスムーズに進めるために、それぞれの役割を把握しておきたい。

アイテムは大きく4種類に分類される

本作には数多くのアイテムが登場するが、それらは用途や性質をもとに、右記の4つのカテゴリーにわけられる。さらに、アイテムの名前の左側にあるアイコンによって、それぞれのカテゴリー内でのこまかな分類がされているのだ(下記参照)。なお、「せいとん」で「自動」を選んだときは、消費アイテム→アクセサリ→合成用アイテム→キーアイテムの順に並びかえられる。



⬆HPが最大値以上のときなど、効果が得られない状況で消費アイテムを使おうとしても、名前が暗く表示されて使用できない。

◉アイテムのカテゴリー

カテゴリー	特徴
消費アイテム（全8種）	いわゆる回復用のアイテムで、一度使うとなくなる。このカテゴリーのアイテムは、バトル中でも自由に使うことが可能。
アクセサリ（全108種）	装備することでザックスのパラメータを上げたり、ステータス変化を防いだりといった効果をもたらすもの。初期状態で装備できる数は2個だが、特定のキーアイテムを入手すると最大4個まで装備可能になる(→P.46)。
合成用アイテム（全24種）	マテリア合成のときに、作り出されるマテリアのパラメータ修正値を上げるためのアイテム。ショップで買うことはできない。
キーアイテム（全66種）	イベントを進めるために必要となるアイテムや、所持しているだけで効果を発揮するアイテム。売却できないものがほとんど。

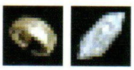
◉アイコンの意味

消費アイテム

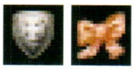

ザックスのHPやMPを回復したり、ステータス変化を解除したりするためのアイテム。エリクサー以外はショップで購入できる。


このアイコンに分類されるのはフェニックスの尾のみ。ザックスをリレイズ状態にする便利なアイテムだが、非売品で、入手の機会が少ない。

アクセサリ


ザックスのパラメータをアップさせるアクセサリ。複数のパラメータを上げるものや、ステータス変化を防ぐ効果を併せ持つものもある。

例 ブロンズバングル、パワーリスト、神羅安式防具、お守り


属性を持つ攻撃や不利なステータス変化から身を守るためのアクセサリ。パラメータをアップさせる効果を併せ持つものもある。

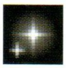
例 烈火の腕輪、ウィザードブレス、星のペンダント、リボン


武器による攻撃に、属性やステータス変化を発生させる効果を付加するためのアクセサリ。

例 炎の指輪、属性剣、停止の衝撃


ザックスに永久ステータスをもたらしたり、特殊な能力を身につけさせたりするもの。

例 守りの指輪、盗賊の小手、怒りの指輪


HPやダメージの限界値を引き上げたり、パラメータを大幅に上げたりするものなど。

例 アダマンバングル、ザイドリッツ


ひとつひとつが並はずれた性能を持つ、源氏シリーズのアクセサリ。

例 源氏の盾、源氏の小手



アイテムを入手するには

アイテムを手に入れる方法は、合成で作り出せない点をのぞけば、基本的にマテリアの入手方法と同じ(→P.354)。新たなアイテムがほしければ、積極的にミッションに参加しよう。アイテムを所持できる種類の数に制限はないが、持てるのは1種類につき99個まで。99個を超えて入手しようとしても、自動的に捨てられてしまうので注意が必要だ。



⬅ミッション内の宝箱や、ミッションクリア時の報酬でしか入手できないアイテムも多い。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN アクセサリをマテリア合成にも活用しよう

ザックスが一度に装備できるアクセサリは、最大でも4つ。新たなアクセサリを入手するにつれて、使わないアクセサリも増えてくるが、それらをすぐに売ってしまうのはもったいない。アクセサリの多くはマテリア合成に使うことができ、マテリアのパラメータ修正値を上げたり、合成結果のグレードを高くしたりできるからだ。これを利用すれば、ショップでは買えないマテリアを、ショップで売っているものから作り出すことも可能になる。また、〇〇の魔晄石などの合成用アイテムは非売品であるのに対し、アクセサリはショップで手軽に買える点も見逃せない。ギルに余裕があるなら、合成用アイテムの代用品としてアクセサリを購入するのもいいだろう。

ただし、マテリア合成にアイテムを使うには、アイテム合成の書が必要。アイテム合成の書は、M 7-2-1 破壊計画をクリアすると入手できる。

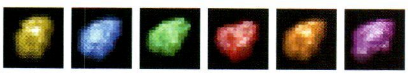


⬆性能の良いアクセサリは、合成に使ったときも効果が高い。合成時の具体的な効果は、P.384からのアイテムリストを参照。



⬆M 7-2-1 破壊計画は、伍番街プレート内部から転落後に発生する。ミッションが発生したら、すぐにでもクリアしておきたい。

合成用アイテム

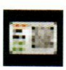


対応したパラメータ修正値を上げる、マテリア合成のときだけ使えるアイテム。黄色が力、青が体力、緑が魔力、赤が精神、橙が運、紫がHPかMPかAPを上げるためのもの。

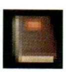
キーアイテム



アイテムとしてあつかわれるマテリア。召喚獣をD.M.Wに追加するためのものと、ある仕掛けを解くためのものがある。



ショップの通販用アドレス。アイテム名と同名のショップを、メインメニューから利用できるようになる(→P.397)。



さまざまな書物。花売りワゴンの作りかたが書かれた本と、アイテム合成の書が該当する。



扉やタンス、カンオケなどを開けるために必要なアイテム。



チョコボやサボテンダー、マジックポットなど、チョコボモードのキャラクターをD.M.Wに追加するためのアイテム。



アクセサリの装備可能数を増やすアイテム。ほかに、ティッシュやソルジャーの服といったアイテムも、このアイコンに分類される。



花売りワゴンの材料。そのほか、ボイラーのハンドルもこのアイコン。



その他のアイテム。金の延べ棒や金のカケラがこれに分類される。

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

アイテムリスト
ITEM LIST

本作に登場する全206種類ものアイテムを、4つのカテゴリーにわけて、こまかなデータとともに紹介していく。それぞれのアイテムの効果や入手方法などをチェックしておこう。

リストの見かた

消費アイテム

①② 名前	③ 効果	④ 合成時の効果	⑤ ランク
ポーション	ザックスのHPを、最大HPの31.25%回復する	20個でHP+10%	——

⑥ 価格 買 50 売 25

⑦ 入手方法 店 神羅ビルショップ　宝 MAP 2-3 タンブリン砦 回廊、M 4-1-5 侵入者を阻止せよなど　落 ウータイ 兵卒、ガードハウンド、ボムなど　盗 ウータイ 兵卒、怪奇虫など　他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品など

アクセサリ

①② 名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	④ 合成時の効果	⑤ ランク
ブロンズバングル	+10%	——	——	——	——	——	——	——	10個でHP+10%	1

（⑧ = HP～運）

③ 効果 最大HPが10%アップする

⑥ 価格 買 500 売 250

⑦ 入手方法 店 六番街アクセサリ店　M M 3-1-1 海岸の敵を討て!　落 ★パイルマシン、★実験体 八十八號、ジェネラルタンク　他 支給ポット(ウータイへ出発する前)、サブイベント『数当てゲーム』の賞品

合成用アイテム

①② 名前	③ 効果
HPの魔晄石	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がHPのとき、5個につき修正値を10(%)アップさせる

⑥ 価格 買 —— 売 5

⑦ 入手方法 M M 8-2-4 HPの魔晄石　落 スカイガンナー、スピットファイア、グロスパンツァー　盗 ★ウータイ 曹長、★スイーパー改2、★ニードルマシン、★デスマシン、★トンベリ、★ベルゼキュー、ヘルハウンド、蒸気機関など

キーアイテム

①② 名前	③ 効果	⑦ 入手方法
イフリートマテリア	D.M.Wにイフリートが追加される	M M 8-1-1 再戦! イフリート

①アイコン……アイテムのアイコン。

②名前……アイテムの名前。

③効果……アイテムを使用もしくは装備したときの効果。アクセサリのうち、アビリティ(→P.46)を持つものについては、【 】内にアビリティ名を記載している。

④合成時の効果……マテリア合成(→P.356)に使ったときの効果。「——」は合成に使えないことを示す。

⑤ランク……マテリア合成のさい、合成結果のグレードに影響をおよぼす、アイテムのランク(→P.358)。「——」はグレードに影響しないことを示す。

⑥価格……アイテムの価格。買は買値、売は売値を表す。買値が「——」のアイテムはショップでは販売していないことを、売値が「——」のアイテムは売却できないことを表す。

⑦入手方法……アイテムの入手方法。アイコンの意味は以下のとおり。

- 店…そのアイテムを販売しているショップ
- M…クリア時に報酬としてそのアイテムを入手できるミッション
- 宝…そのアイテムが入っている宝箱があるマップおよびミッション
- 落…そのアイテムを落とすモンスター。★マークは、レアの戦利品として落とすことを示す(→P.406)
- 盗…そのアイテムを盗めるモンスター。★マークは、レアの戦利品として盗めることを示す(→P.406)
- 他…上記以外の入手方法

⑧HP／MP／AP／力／体力／魔力／精神／運……装備したときのそれぞれのパラメータの増減量。





消費アイテム(8種)

ITEM LIST

名前	価格(買)	価格(売)	効果	合成時の効果	ランク	入手方法
ポーション	50	25	ザックスのHPを、最大HPの31.25%回復する	20個でHP+10%	—	店 神羅ビルショップ 宝 MAP 2-3 タンブリン砦 回廊、M 4-1-5 侵入者を阻止せよなど 落 ウータイ 兵卒、ガードハウンド、ボムなど 盗 ウータイ 兵卒、怪奇虫など 他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品など
ハイポーション	500	250	ザックスのHPを、最大HPの62.5%回復する	10個でHP+10%	—	店 調査課極秘支援室 宝 MAP 2-3 タンブリン砦 回廊、M 1-2-3 兵士の再々挑戦など 落 Gダイバー、A・グリフォンなど 盗 ★ウータイ 兵長、バハムート・烈など 他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品、サブイベント『滝からお宝回収』の報酬など
エクスポーション	3000	1500	ザックスのHPを、最大HPの100%回復する	5個でHP+10%	—	店 七番街ショップ 宝 MAP 3-2 バノーラ村、M 1-2-1 兵士の挑戦など 落 グリーンマテリアなど 盗 実験体 八十八號、★バハムート・烈(M 8-5-6)など 他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品、サブイベント『滝からお宝回収』の報酬など
エーテル	200	100	ザックスのMPを、最大MPの50%回復する	10個でMP+10%	—	店 神羅ビルショップ 宝 MAP 2-3 タンブリン砦 回廊、M 3-1-5 デスマシーン隊を叩け!など 落 フォールランダ、A・アーリマンなど 盗 フォールランダ、雷神鳥など 他 MAP 3-2 バノーラ村の緑色の光など
ソーマ	200	100	ザックスのAPを、最大APの50%回復する	10個でAP+10%	—	店 神羅ビルショップ 宝 MAP 2-3 タンブリン砦 回廊、M 7-1-2 不法品回収任務、M 8-2-2 体力の魔晄石など 落 Gアサシン、★スプリガンなど 盗 ★Gアタッカーなど 他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品など
万能薬	200	100	ザックスの毒状態、カーズ状態、沈黙状態を解除する(※1)	10個で精神+1	—	店 神羅ビルショップ 宝 MAP 3-4 村はずれの工場、M 2-1-1 発端 … はじまりなど 落 ブラッドテイスト、A・サハギンなど 盗 A・サハギン、グラシュトライク、デュアルホーンなど 他 MAP 5-4 伍番街スラム マーケットでアイテム屋からもらうなど
エリクサー	—	2500	ザックスのHP、MP、APを全回復し、毒状態、カーズ状態、沈黙状態を解除する(※1)	1個でHP+10%	3(※2)	M M 1-1-1 神羅軍 基本訓練、M 4-1-1 ウータイ兵 発見など 宝 MAP 3-4 村はずれの工場など 落 円月輪隊 光月など 盗 ジェネシス(1回目)など 他『アイテム強奪』(Lv.4)、サブイベント『滝からお宝回収』の賞品など
フェニックスの尾	—	5000	ザックスをリレイズ状態にする	1個でHP+10%	4	M M 2-1-3 伍番街 … 出没、M 6-1-1 閉山した炭鉱のアイテムなど 宝 MAP 12-7 呪縛の檻、M 8-2-5 力の魔晄石、M 10-2-3 マスタートンベリ登場!など 盗 兵隊もどきβ、ミネルヴァ 他「タンブリン砦 攻略戦」の報酬、『アイテム強奪』(Lv.4)など

※アイテムによるHP、MP、APの回復量は9999を超えない
※1……アイテムの効果が発揮される瞬間にグロッキー状態、ストップ状態になった場合、それらのステータス変化も解除可能
※2……合成結果のグレードを1上げるのに、5個必要

ITEM COLUMN マテリア合成時にマテリアのジャンルを変えるアイテムがある

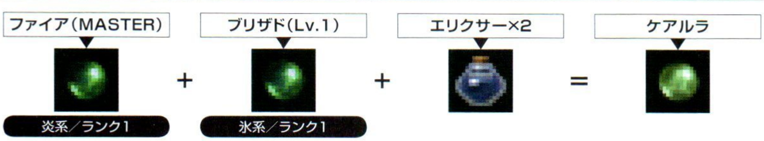
マテリア合成にエリクサーやフェニックスの尾を使うと、作り出されるマテリアのジャンル(→P.358)が本来とはちがった結果になることがある。じつはこれらのアイテムにはマテリアと同様にジャンルが設定されており、合成のさいアイテムを2個以上使い、かつ右の表の条件を満たすときだけ、作り出されるマテリアのジャンルが変わるのだ。具体的には、エリクサーを使えば『ケアル』か『ケアルラ』、フェニックスの尾を使えば『HPアップ』か『HPアップ改』を作ることができる。

貴重なアイテムを消費するわりに強力なマテリアは作れず、あまり有効利用はできないが、ひとつの知識として知っておいてソンはないだろう。

◎合成結果のジャンルを変えるアイテム

アイテム名	変化後のジャンル	条件
エリクサー	回復系	合成結果のグレードが2以下
フェニックスの尾	HP系	合成結果のグレードが3以下

◎合成結果が変わる具体例



※ランク1同士の合成で、片方のマテリアがMASTERであることから、合成結果のグレードは2。本来ならば炎系と氷系の合成によって雷系の『サンダー』が作り出されるはずだが、エリクサーを2個消費し、かつグレードが2以下であることからジャンルが回復系になり、回復系/グレード2の『ケアルラ』が作られる

アクセサリ(108種)

ITEM LIST

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	価格 買	価格 売	効果	入手方法
ブロンズバングル	+10%	——	——	——	——	——	——	——	10個でHP+10%	1	500	250	最大HPが10%アップする	店 六番街アクセサリ店 M M 3-1-1 海岸の敵を討て! 落 ★パイルマシン、★実験体 八十八號、ジェネラルタンク 他 支給ポット(ウータイへ出発する前)、サブイベント『数当てゲーム』の賞品
アイアンバングル	+20%	——	——	——	——	——	——	——	8個でHP+10%	2	——	1500	最大HPが20%アップする	M M 3-1-2 大型兵器を破壊しろ! 宝 MAP 9-5 Lv.8 アルジュノン、M 2-2-5 ゴンガガなど 落 ★海の漢、★セフィロス(M 5-2-2) 盗 海の漢、キングベヒーモス、★Gエリミネーター 他『アイテム強奪』(Lv.2)
チタンバングル	+30%	——	——	——	——	——	——	——	5個でHP+10%	4	——	3000	最大HPが30%アップする	宝 M 3-3-1 緊急事態!!、M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て、M 6-2-6 地下都市計画 落 ★ハングリー、★実験体 百拾號 盗 ★ハングリー、★海の漢、実験体 百拾號、★Gレジレサイド 他『アイテム強奪』(Lv.2)
カーボンバングル	+40%	——	——	——	——	——	——	——	3個でHP+10%	6	8000	4000	最大HPが40%アップする	店 ゴンガガ商会 宝 M 1-5-1 特務兵器登場、M 8-5-6 お宝情報 その6 落 Gトロメーア、ジャバウォック、マーシャルタンク 盗 ★Gドミネーター 他『アイテム強奪』(Lv.2)
プラチナバングル	+50%	——	——	——	——	——	——	——	2個でHP+10%	7	——	10000	最大HPが50%アップする	M M 2-3-5 封鎖された洞窟、M 4-5-2 ウータイ残党を叩け、M 5-3-4 実験体 百拾六號 宝 M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ!、M 9-4-1 ジェネシスの野望、M 9-6-5 エネルギー生命体など 落 ★金剛坊アスラ 盗 ★Gエクイテス 他『アイテム強奪』(Lv.2)
銅の腕輪	——	+20%	——	——	——	——	——	——	10個でMP+10%	1	500	250	最大MPが20%アップする	店 六番街アクセサリ店 宝 MAP 3-2 バノーラ村、MAP 9-1 Lv.3 エルジュノン、M 6-1-5 埋もれているアイテムなど 落 ★サボテンダー(A)、実験体 百拾壱號 盗 サボテンダー(A)、アンジールペナンスなど 他 サブイベント『数当てゲーム』の賞品
銀の腕輪	——	+40%	——	——	——	——	——	——	5個でMP+10%	2	——	1500	【沈黙防御】最大MPが40%アップし、沈黙状態を防ぐ	M M 3-3-1 緊急事態!!、M 10-2-1 トンベリを見つけろ! 宝 MAP 12-5 咆哮の牙、M 3-3-3 奇襲! ミッドガル、M 6-1-4 深き洞窟のアイテムなど 落 ★サボテンダー(B)、ムーバーなど 盗 ★サボテンダー(A)、★実験体 百拾壱號など
金の腕輪	——	+60%	——	——	——	——	——	——	3個でMP+10%	4	——	3000	【沈黙防御】最大MPが60%アップし、沈黙状態を防ぐ	M M 4-2-2 スラム地区の敵を討て、M 7-5-2 荒地へ逃げた長男 宝 M 2-5-2 新種を調査せよ、M 6-3-5 炭鉱のアイテム、M 6-5-2 宇宙開発部門、M 8-5-3 お宝情報 その3 落 Gカイーナ、RE・ムーバー 盗 ★サボテンダー(B)
ルーンの腕輪	——	+80%	——	——	——	——	——	——	2個でMP+10%	6	8000	4000	【沈黙防御】最大MPが80%アップし、沈黙状態を防ぐ	店 ゴンガガ商会 M M 9-1-3 痕跡アリ 宝 M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…、M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えて、M 9-4-2 ジェネシスの情熱、M 9-5-3 モンスター強大なり、M 9-6-5 エネルギー生命体 落 Gジュデッカ、EX・ムーバー
ミスリルの腕輪	——	+100%	——	——	——	——	——	——	1個でMP+10%	7	——	10000	【沈黙防御】最大MPが100%アップし、沈黙状態を防ぐ	M M 7-4-4 フォースコンタクト 宝 M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ、M 6-4-6 隠された古代の…、M 7-6-4 スカウトマン・苛立ち、M 7-6-5 スカウトマン・焦燥、M 9-4-2 ジェネシスの情熱、M 9-5-6 次なる階層へ… 落 スリースターズ
チョコボの腕輪	——	——	+20%	——	——	——	——	——	10個でAP+10%	1	500	250	最大APが20%アップする	店 六番街アクセサリ店 M M 6-1-2 無人島のアイテム 宝 MAP 9-2 Lv.6 エルジュノン、M 2-1-3 伍番街 … 出没 落 ショットマシン、★レプリコン、エピオルニス、★パキオルニス、★ティタニス
山チョコボの腕輪	——	——	+40%	——	——	——	——	——	5個でAP+10%	2	——	1500	【グロッキー防御】最大APが40%アップし、グロッキー状態を防ぐ	M M 2-3-2 モンスター排除指令、M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ 宝 M 1-3-5 市街戦テスト、M 6-5-4 治安維持部門、M 8-4-5 謎のメール その5、M 9-1-3 痕跡アリなど 落 パキオルニス、★セフィロス(M 5-2-1) 盗 Gエリミネーター
川チョコボの腕輪	——	——	+60%	——	——	——	——	——	3個でAP+10%	4	——	3000	【グロッキー防御】最大APが60%アップし、グロッキー状態を防ぐ	M M 1-3-4 暴走集団を止めろ! 宝 MAP 12-7 呪縛の檻、M 2-3-4 ムーバー亜種、M 4-4-1 反神羅組織の再編、M 8-5-4 お宝情報 その4など 落 Gアンテノーラ、コーストランナー、ティタニス、★実験体 百拾七號 盗 Gレジレサイド
海チョコボの腕輪	——	——	+80%	——	——	——	——	——	2個でAP+10%	6	8000	4000	【グロッキー防御】最大APが80%アップし、グロッキー状態を防ぐ	店 ゴンガガ商会 M M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3 宝 M 3-4-6 最強コピー登場!、M 7-4-4 フォースコンタクト、M 8-6-2 また予告状、M 9-4-3 気分一新 落 ★ディノルニス、実験体 百拾七號 盗 Gドミネーター

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	価格 買	価格 売	効果	入手方法
空チョコボの腕輪	——	——	+100%	——	——	——	——	——	1個でAP+10%	7	——	10000	【グロッキー防御】最大APが100%アップし、グロッキー状態を防ぐ	M M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年、M 7-5-3 無人島へ逃げた少年 宝 M 6-6-3 マルコーの男・激戦、M 7-6-2 スカウトマン・ニアミス、M 8-6-4 S.O.S？、M 9-4-2 ジェネシスの情熱など 落 ディノルニス、ディアトリマ 盗 Gエクイテス
リストバンド	——	——	——	+5	——	——	——	——	10個で力+1	1	1000	500	力が5アップする	店 六番街アクセサリ店 宝 M 3-1-3 コピー軍団を倒せ! 落 Gウォーリア、Gバトラー、Gプレデター、★イフリート、★イフリート(M 8-1-1)、バハムート(M 8-1-4) 盗 スイーパー、パイルマシン、カッターマシン、ショットマシン
パワーリスト	——	——	——	+10	——	——	——	——	5個で力+1	3	——	3000	力が10アップする	M M 4-3-3 拠点の敵を倒せ 宝 M 6-2-6 地下都市計画、M 7-1-3 物資回収任務 落 ★Gバトラー、★Gプレデター、★トンベリ、★バハムート(M 8-1-4)など 盗 ★スイーパー、★パイルマシンなど 他 MAP 7-6 廃屋 1階で拾う(→P.141)
ハイパーリスト	——	——	——	+20	——	——	——	——	3個で力+1	5	8000	4000	力が20アップする	店 ゴンガガ商会 宝 M 1-4-1 市街戦特殊部隊、M 3-4-2 強化コピーの脅威、M 6-5-6 科学部門、M 8-5-1 お宝情報その1など 落 ★Gデバステーター、★実験体 百拾参號、★魔晄イフリート、セフィロス(M 5-2-2) 盗 Gヘタイロイ
カイザーナックル	——	——	——	+30	——	——	——	——	2個で力+1	7	——	5000	力が30アップする	M M 2-3-6 無人島作戦、M 9-4-1 ジェネシスの野望 宝 M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ!、M 9-4-3 気分一新など 落 Gガーディアン、Gエンフォーサー 盗 魔晄イフリート、★Gヘタイロイ 他『アイテム強奪』(Lv.3)
防弾チョッキ	——	——	——	——	+30	——	——	——	10個で体力+1	1	1000	500	体力が30アップする	店 六番街アクセサリ店 M M 4-1-2 対ソルジャーモンスター 落 アカネグモ、ガードスコーピオン、★ジェネラルタンク 盗 ★ガードスパイダー、バハムート(M 8-1-4) 他「タンブリン砦 攻略戦」の報酬、サブイベント『数当てゲーム』の賞品
神羅保式防具	——	——	——	——	+40	——	——	——	5個で体力+1	3	——	3000	体力が40アップする	M M 1-2-1 兵士の挑戦 宝 MAP 4-1 伍番魔晄炉 落 Gマリーネ、カッターマシン、★アカネグモ、★ガードスコーピオン、レッドスコルピオ 盗 アカネグモ、ガードスコーピオン、★バハムート(M 8-1-4)
神羅安式防具	——	——	——	——	+60	——	——	——	3個で体力+1	5	8000	4000	体力が60アップする	店 ゴンガガ商会 宝 MAP 10-7 神羅屋敷 1階(セフィロス戦後のみ)、M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5など 落 ★レッドスコルピオ、タランチュラ、ジェネラルタンク(MAP 9-3 Lv.6 中央トンネルで戦うもののみ)など 盗 ★ガードスコーピオン、レッドスコルピオ
神羅安式防具改	——	——	——	——	+80	——	——	——	2個で体力+1	7	——	5000	体力が80アップする	M M 1-5-5 デスマシーン強化計画 宝 M 2-3-6 無人島作戦、M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ!など 落 ★タランチュラ、★ガーディアンアイズ、★ブラックウィドウ 盗 ★レッドスコルピオ、タランチュラ、ガーディアンアイズなど 他『アイテム強奪』(Lv.3)
イヤリング	——	——	——	——	——	+5	——	——	10個で魔力+1	1	1000	500	魔力が5アップする	店 六番街アクセサリ店 宝 MAP 2-4 タンブリン砦 中庭 落 ガーゴイル 他 ジェネシス軍によるミッドガル襲撃時に MAP 1-9 LOVELESS通りにいる男性を助ける(→P.123)
サークレット	——	——	——	——	——	+10	——	——	5個で魔力+1	3	——	3000	魔力が10アップする	宝 MAP 4-4 プレート内部 外縁部、M 8-4-2 謎のメール その2 落 ★マスタートンベリ、★ガーゴイル、★エビルゴイル 盗 エビルゴイル、ムーバー
ヒュプノクラウン	——	——	——	——	——	+20	——	——	3個で魔力+1	5	8000	4000	魔力が20アップする	店 ゴンガガ商会 宝 M 6-3-6 荒地のアイテム、M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5など 盗 ★エビルゴイル、デーモン、ホーンドデビル、★ムーバー、RE・ムーバー 他 MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉で宝箱から出現するグリフォンを倒す(→P.166)
ロイヤルクラウン	——	——	——	——	——	+30	——	——	2個で魔力+1	7	——	5000	魔力が30アップする	M M 4-5-5 再編制を阻止せよ 宝 M 2-4-2 荒野を調査せよ、M 6-5-3 報道部門、M 6-5-4 治安維持部門、M 9-4-4 暴走する機械、M 9-5-4 異常なパワーアップ 落 ホーンドデビル、ベリアル 盗 ★ホーンドデビル 他『アイテム強奪』(Lv.3)
アミュレット	——	——	——	——	——	——	+30	——	10個で精神+1	1	1000	500	精神が30アップする	店 六番街アクセサリ店 M M 5-1-2 実験体 百弐號 落 ★Gアタッカー、★ウォーム 他 ジェネシス軍によるミッドガル襲撃時に MAP 1-9 LOVELESS通りにいる親子を助ける(→P.123)
タリスマン	——	——	——	——	——	——	+40	——	5個で精神+1	3	——	3000	精神が40アップする	宝 MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟 落 モルボル、ランドモルボル 盗 ★Gレギオン

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	価格 買	価格 売	効果	入手方法
タロットカード	—	—	—	—	—	—	+60	—	3個で精神+1	5	8000	4000	精神が60アップする	店ゴンガガ商会 宝 M 2-3-1 未確認モンスター、M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5、M 8-6-4 S.O.S ?、M 9-4-1 ジェネシスの野望 落★モルボル、★ランドモルボル、モルボルグレート
クリスタルオーブ	—	—	—	—	—	—	+80	—	2個で精神+1	7	—	5000	精神が80アップする	M M 5-3-5 実験体 百拾七號 宝 M 2-4-5 落盤事件を調査せよ、M 6-5-2 宇宙開発部門、M 6-6-3 マルコーの男・激戦、M 9-3-2 ジェネシスの挑戦、M 9-3-4 ジェネシスの超兵器 落★モルボルグレート 他「アイテム強奪」(Lv.3)
マッスルベルト	—	—	—	+5	+5	—	—	—	5個で力+1	2	—	1000	力と体力が5アップする	M M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せ、M 10-1-1 どこ? サボテンダー 宝 M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て、M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ 落★金剛坊ヤシャ
チャンプベルト	—	—	—	+10	+10	—	—	—	3個で力+1	4	—	3000	【毒防御】力と体力が10アップし、毒状態を防ぐ	M M 10-1-2 サボテンダー?? 宝 M 4-3-1 偵察部隊を倒せ、M 7-2-6 アクセサリ回収任務、M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2、M 7-5-3 無人島へ逃げた少女など 落★金剛坊センダラ、★金剛坊ラセツ、★金剛坊インドラ、★金剛坊カルラ
ブラックベルト	—	—	—	+20	+20	—	—	—	2個で力+1	6	—	7500	【毒・カーズ防御】力と体力が20アップし、毒状態とカーズ状態を防ぐ	M M 1-1-4 神羅軍 100人組手 宝 M 2-5-3 更なる新種を調査せよ、M 9-2-1 第三勢力 落★金剛坊クビラ、★金剛坊キンナラ
ミスリルの小手	—	—	—	+5	—	+5	—	—	5個で魔力+1	2	—	1000	力と魔力が5アップする	M M 3-1-5 デスマシーン隊を叩け! 宝 M 2-3-3 飛行モンスター事件、M 7-1-5 代理人任務、M 7-2-2 第二次破壊計画、M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦 落★Gトルーパー、★デスクロー 盗★Gトルーパー、デスクロー
ダイヤの小手	—	—	—	+10	—	+10	—	—	3個で魔力+1	4	—	3000	【沈黙防御】力と魔力が10アップし、沈黙状態を防ぐ	M M 7-1-3 物資回収任務 宝 M 4-5-3 円月輪隊を叩け、M 8-3-2 無人島の電磁波地獄、M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄、M 9-1-2 探査開始、M 9-2-6 マテリア反応アリ 落★実験体 百拾六號 盗★Gスマッシャー、実験体 百拾六號
クリスタルの小手	—	—	—	+20	—	+20	—	—	2個で魔力+1	6	—	7500	【毒・沈黙防御】力と魔力が20アップし、毒状態と沈黙状態を防ぐ	M M 1-5-4 神羅機械化部隊、M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ! 宝 M 1-4-5 ダンジョンの戦い、M 6-3-4 洞窟のアイテム、M 9-4-2 ジェネシスの情熱 落★シザーキチン 盗シザーキチン
フォースブレス	—	—	—	—	—	+5	+5	—	5個で精神+1	2	—	1000	魔力と精神が5アップする	M M 1-2-4 兵士の本気モード 宝 MAP 7-8 廃屋2階 ボイラー室、M 7-3-1 Pの未来予知 Lv.1、M 8-5-5 お宝情報 その5 落★Gレギオン、★バハムート 盗★ヘッジホッグパイ、レッドキャップ
ダイヤブレス	—	—	—	—	—	+10	+10	—	3個で精神+1	4	—	3000	【毒防御】魔力と精神が10アップし、毒状態を防ぐ	M M 4-3-4 機動部隊を倒せ 宝 M 3-3-6 魔晄施設奪還、M 4-4-5 反神羅の拠点、M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年、M 8-4-6 謎のメール その6、M 8-5-3 お宝情報 その3、M 8-6-6 S.O.S……? 盗★レッドキャップ、バウンドファット
クリスタルブレス	—	—	—	—	—	+20	+20	—	1個で精神+1	6	—	7500	【毒・カーズ防御】魔力と精神が20アップし、毒状態とカーズ状態を防ぐ	M M 1-3-6 統括からの依頼 宝 M 9-1-4 ジェネシスの妨害、M 9-2-4 新ルート発見、M 9-3-3 ジェネシスの新兵器 盗★バウンドファット、グレムリン、インプ、レッサーデーモン
フォウスロット	—	—	—	—	+5	—	+5	—	5個で体力+1	2	—	1000	体力と精神が5アップする	M M 1-2-3 兵士の再々挑戦 宝 M 2-1-6 荒野 … 真実、M 3-3-1 緊急事態!!、M 7-2-3 魔晄炉突入作戦 落デュアルホーン
ミスティール	—	—	—	—	+10	—	+10	—	3個で体力+1	4	—	3000	【沈黙防御】体力と精神が10アップし、沈黙状態を防ぐ	M M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦 宝 M 2-1-5 街道 … 封鎖、M 7-1-6 2回目の代理人任務、M 7-4-1 ファーストコンタクト、M 10-2-3 マスタートンベリ登場! 落★デュアルホーン、デュケラトプス
エイジスの腕輪	—	—	—	—	+20	—	+20	—	1個で体力+1	6	—	7500	【沈黙・グロッキー防御】体力と精神が20アップし、沈黙状態とグロッキー状態を防ぐ	M M 9-1-1 地下洞窟 宝 M 3-3-4 拠点破壊作戦、M 9-3-1 徹頭徹尾、M 9-5-2 さらに下層へ… 落★デュケラトプス、ワイアード、グランドホーン
お守り	—	—	—	—	—	—	—	+100	1個で運+1	2	—	10000	運が100アップする	M M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち 宝 M 9-5-6 次なる階層へ… 盗トンベリキング

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	価格 買	価格 売	効果	入手方法
炎の指輪	―	+10%	―	+5	―	+5	―	―	3個で力+1	3	3000	1500	【炎属性攻撃】『戦う』と大半の技に炎属性を付加する(→P.56)	[店]七番街ショップ [M] M 2-1-4 スラム街 … 自衛団 [宝] [MAP] 10-1b ニブルヘイム(火災時)、M 9-1-1 地下洞窟 [落]★バンダースナッチ [盗]★バンダースナッチ、シュムバ、ブラホロ、ニシュムバ、ナンディ、ラツレダノー
炎の腕輪	―	+10%	―	―	+5	―	+5	―	5個で精神+1	3	3000	1500	【炎ダメージ半減】炎属性の攻撃で受けるダメージ量を半減する	[店]七番街ショップ [M] M 2-1-2 郊外 … 接近 [宝] [MAP] 9-5 Lv.8 アルジュノン、M 8-1-6 強大! 謎のマテリア [盗]★バハン、★シュムバ、★ボム [他]「タンブリン砦 攻略戦」の報酬
火炎の腕輪	―	+20%	―	―	―	―	―	―	3個で精神+1	4	―	4000	【炎ダメージ無効】炎属性の攻撃で受けるダメージ量をゼロにする	[宝] M 4-4-4 スラムでの待機、M 6-3-5 炭鉱のアイテム、M 8-6-3 今度こそ予告状 [盗]★ブラホロ、★ニシュムバ
烈火の腕輪	―	+30%	―	―	―	―	―	―	1個で精神+1	5	10000	5000	【炎ダメージ吸収】炎属性の攻撃のダメージを吸収する	[店]通販ショップ・デュオ [M] M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て、M 7-4-5 変化の予兆 [宝] M 4-5-1 指揮官を抹殺せよ、M 6-5-3 報道部門、M 8-6-4 S.O.S? [盗]★ナンディ、★ラツレダノー
氷の指輪	―	+10%	―	+5	―	+5	―	―	3個で力+1	3	3000	1500	【氷属性攻撃】『戦う』と大半の技に氷属性を付加する(→P.56)	[店]七番街ショップ [M] M 2-1-6 荒野 … 真実 [宝] M 7-2-6 アクセサリ回収任務 [落]★キングサハギン、コウテイサハギン
氷の腕輪	―	+10%	―	―	+5	―	+5	―	5個で精神+1	3	3000	1500	【氷ダメージ半減】氷属性の攻撃で受けるダメージ量を半減する	[店]七番街ショップ [M] M 1-2-5 兵士の新兵器 [宝] M 7-1-4 補給物資回収任務、M 8-5-1 お宝情報 その1 [盗]水の戦士、実験体 百拾弐號
冷気の腕輪	―	+20%	―	―	―	―	―	―	3個で精神+1	4	―	4000	【氷ダメージ無効】氷属性の攻撃で受けるダメージ量をゼロにする	[M] M 7-1-5 代理人任務 [宝] M 1-4-1 市街戦特殊部隊、M 9-1-5 ジェネシスの暗躍 [落]★サハギンチーフ [盗]★サハギンチーフ、★実験体 百拾弐號、サハギンプリンス、キングサハギン
極光の腕輪	―	+30%	―	―	―	―	―	―	1個で精神+1	5	10000	5000	【氷ダメージ吸収】氷属性の攻撃のダメージを吸収する	[店]通販ショップ・デュオ [M] M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2、M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5 [宝] M 9-2-3 探索続行、M 9-2-5 下層への道 [落]★コウテイサハギン [盗]★キングサハギン、コウテイサハギン
雷の指輪	―	+10%	―	+5	―	+5	―	―	3個で力+1	3	3000	1500	【雷属性攻撃】『戦う』と大半の技に雷属性を付加する(→P.56)	[店]七番街ショップ [M] M 5-1-3 実験体 百参號 [宝] M 9-1-3 痕跡アリ [落]★シムルグ、★ジャターユ、★ガルーダ [盗]★ニードルキッス、サンダーバード、シムルグ
雷の腕輪	―	+10%	―	―	+5	―	+5	―	5個で精神+1	3	3000	1500	【雷ダメージ半減】雷属性の攻撃で受けるダメージ量を半減する	[店]七番街ショップ [M] M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ!、M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て [落]シムルグ、アンジールペナンス、★アンジールペナンス(M 5-1-6)、★グロスパンツァー [盗]★シムルグ
雷鳴の腕輪	―	+20%	―	―	―	―	―	―	3個で精神+1	4	―	4000	【雷ダメージ無効】雷属性の攻撃で受けるダメージ量をゼロにする	[M] M 7-2-3 魔晄炉突入作戦 [宝] M 7-4-4 フォースコンタクト [落]ジャターユ [盗]ジャターユ
天雷の腕輪	―	+30%	―	―	―	―	―	―	1個で精神+1	5	10000	5000	【雷ダメージ吸収】雷属性の攻撃のダメージを吸収する	[店]通販ショップ・デュオ [宝] M 4-4-3 ミッドガルへの潜入、M 6-4-6 隠された古代の…、M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち、M 8-5-4 お宝情報 その4 [落]ガルーダ [盗]ガルーダ
ドラゴンの腕輪	―	+40%	―	―	+5	―	+15	―	1個で精神+1	4	20000	10000	【全属性半減】炎、氷、雷属性の攻撃で受けるダメージ量を半減する	[店]七番街ショップ、通販ショップ・デュオ [M] M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦 [他] [MAP] 10-11 ニブル平原での狙撃イベントの報酬
エスコートガード	―	+50%	―	―	+5	―	+20	―	1個で精神+1	5	40000	20000	【全属性無効】炎、氷、雷属性の攻撃で受けるダメージ量をゼロにする	[店]通販ショップ・デュオ [M] M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊 [宝] M 9-5-3 モンスター強大なり
ウィザードブレス	―	+60%	―	―	+5	―	+25	―	1個で精神+1	6	80000	40000	【全属性吸収】炎、氷、雷属性の攻撃のダメージを吸収する	[店]七番街ショップ、通販ショップ・デュオ [M] M 2-5-3 更なる新種を調査せよ、M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子

INDEX

名前	価格 買	価格 売	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	効果	入手方法
属性剣	20000	10000	──	+50%	──	+10	──	+10	──	──	1個で魔力+1	7	【全属性攻撃】『戦う』と大半の技に炎、氷、雷属性を付加する(→P.56)	店 七番街ショップ、通販ショップ・デュオ　M M 5-4-1 実験体 百拾九號、M 9-2-3 探索続行　宝 M 2-5-1 洞窟を調査せよ、M 6-6-1 通称マルコーの男
属性王	──	50000	──	+100%	──	+10	+10	+10	+10	──	1個で魔力+1	7	【全属性攻撃・吸収】『戦う』と大半の技に炎、氷、雷属性を付加し、敵からの炎、氷、雷攻撃のダメージを吸収する	盗 ★Gエンフォーサー
死の衝撃	15000	7500	──	──	──	+5	──	+10	──	──	3個で魔力+1	6	【即死攻撃】『戦う』と大半の技に即死効果を付加する(基本発生率75)	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 5-2-3 実験体 百九號　盗 ★Gデリーター、★Gプレデター
毒の衝撃	15000	7500	──	──	──	+3	──	+5	──	──	3個で魔力+1	5	【毒攻撃】『戦う』と大半の技に毒効果を付加する(基本発生率100)	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 2-2-2 モデオヘイム、M 5-1-5 実験体 百伍號　盗 Gウォーリア、Gバトラー
沈黙の衝撃	15000	7500	──	──	──	+3	──	+5	──	──	3個で魔力+1	5	【沈黙攻撃】『戦う』と大半の技に沈黙効果を付加する(基本発生率100)	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 4-1-5 侵入者を阻止せよ　盗 ★Gウォーリア、★Gバトラー、Gデリーター、Gプレデター
停止の衝撃	15000	7500	──	──	──	+5	──	+10	──	──	3個で魔力+1	6	【ストップ攻撃】『戦う』と大半の技にストップ効果を付加する(基本発生率80、持続時間3秒)	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 4-3-2 先行部隊を倒せ　盗 Gデバステーター、Gガーディアン、Gエンフォーサー
ショックの衝撃	15000	7500	──	──	──	+5	──	+10	──	──	3個で魔力+1	6	【グロッキー攻撃】『戦う』と大半の技にグロッキー効果を付加する(基本発生率80、持続時間2秒)	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 7-2-6 アクセサリ回収任務　盗 ★Gデバステーター、★Gガーディアン
セーフティビット	5000	2500	──	──	──	──	──	──	+30	──	2個で精神+1	6	【即死防御】即死効果を防ぐ	店 アクセサリ屋 ニブル　宝 M 10-1-3 発見? サボテンダー　盗 Gレニゲイト　他 サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』
星のペンダント	3000	1500	──	──	──	──	──	──	+20	──	2個で精神+1	5	【毒防御】毒状態を防ぐ	店 調査課支援室、アクセサリ屋 ニブル　M M 7-1-2 不法品回収任務　宝 M 2-2-1 ミッドガル　落 スラップス、ホーネット　他 支給ポット(バノーラ村から帰還後)
ホワイトケープ	3000	1500	──	──	──	──	──	──	+20	──	3個で精神+1	5	【沈黙防御】沈黙状態を防ぐ	店 調査課支援室、アクセサリ屋 ニブル　宝 MAP 10-5 ニブル山 魔晄炉前、M 6-2-1 第一次スラム開発計画、M 10-1-3 発見? サボテンダー　盗 ★Gレニゲイト、スラップス、ホーネット、キラービー、カラビオーネ
魔よけのおふだ	3000	1500	──	──	──	──	──	──	+20	──	3個で精神+1	5	【カーズ防御】カーズ状態を防ぐ	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ!　宝 MAP 7-2 モデオ渓谷 南西部、MAP 12-7 呪縛の檻、M 7-2-2 第二次破壊計画など　落 トリックトリート　盗 ★ファニーフェイス、ナイトメア、パンプキン、実験体 百拾八號など
ハチマキ	3000	1500	──	──	──	──	──	──	+20	──	3個で精神+1	5	【グロッキー防御】グロッキー状態を防ぐ	店 調査課支援室、アクセサリ屋 ニブル　M M 7-1-1 積荷回収任務、M 7-4-3 サードコンタクト　宝 MAP 11-2 ゴンガガ村 周辺、M 7-5-4 荒地へ逃げた次男、M 9-4-2 ジェネシスの情熱
エルメスのくつ	3000	1500	──	──	──	──	──	──	+20	──	3個で精神+1	5	【ストップ防御】ストップ状態を防ぐ	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 4-2-5 ウータイの敵を討て、M 7-1-6 2回目の代理人任務　宝 MAP 7-3 モデオ渓谷 北部(施設への潜入時)、M 7-1-3 物資回収任務など　盗 ★ガーゴイル　他 支給ポット(ジュノンから帰還後)
真珠のネックレス	8000	4000	──	──	──	──	──	──	+20	──	2個で精神+1	6	【毒・沈黙防御】毒状態と沈黙状態を防ぐ	店 アクセサリ屋 ニブル　M M 7-1-4 補給物資回収任務　宝 MAP 7-3 モデオ渓谷 北部(施設への潜入時)、M 3-2-2 輸送船を奪回せよ!　落 Gルチフェロ、★グランドホーン　盗 ★デュケラトプス、★ワイアード、グランドホーン
リボン	──	0	──	──	──	──	──	──	──	──	1個で精神+1	7	【全ステータス防御】不利なステータス変化をすべて防ぐ(即死効果は防げない)	M M 5-4-6 実験体 百廿四號　盗 ガイアモルボル　他『アイテム強奪』(Lv.5)

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	価格 買	価格 売	効果	入手方法
スーパーリボン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	【全ステータス完全防御】即死効果およびすべての不利なステータス変化を防ぐ	M M 9-6-2 最下層へ… 盗 モルボルグレート
呪いの指輪	+10%	+10%	+10%	+10	+10	+10	+10	+10	1個でHP+10%	1	—	0	【呪い】つねにカーズ状態になる	宝 M 2-4-4 採掘施設を調査せよ、M 10-1-2 サボテンダー?? 落 ★マジックポット(B)(→P.435) 他 MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルからもらう(→P.506)
月の腕輪	—	—	—	—	—	—	+10	—	1個で体力+1	7	10000	5000	【オートバリア】つねにバリア状態になる	店 ミスリルマイン商事 M M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備 宝 M 1-5-4 神羅機械化部隊、M 7-6-3 スカウトマン・停滞、M 9-4-3 気分一新
光の腕輪	—	—	—	—	—	—	+10	—	1個で精神+1	7	10000	5000	【オートマバリア】つねにマバリア状態になる	店 ミスリルマイン商事 M M 6-4-5 草原に埋蔵された… 宝 M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子、M 7-6-5 スカウトマン・焦燥、M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊、M 9-4-6 1stだけの世界
守りの指輪	—	—	—	—	—	—	+20	—	1個で体力+1	7	30000	15000	【オートウォール】つねにバリア状態、マバリア状態になる	店 ミスリルマイン商事 M M 7-6-3 スカウトマン・停滞、M 9-3-2 ジェネシスの挑戦、M 9-5-3 モンスター強大なり 宝 M 7-5-2 荒地へ逃げた長男
妖精の指輪	—	—	—	—	—	—	+20	—	1個でHP+10%	7	20000	10000	【オートリジェネ】つねにリジェネ状態になる	店 ミスリルマイン商事 M M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、M 7-6-2 スカウトマン・ニアミス
ねじりハチマキ	+5%	—	—	—	—	—	—	—	1個で体力+1	7	10000	5000	【絶対がまん】つねにがまん状態になる	店 ミスリルマイン商事 M M 7-4-1 ファーストコンタクト、M 7-6-5 スカウトマン・焦燥 宝 M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄
スナイパーアイ	—	—	—	—	—	—	—	—	1個で力+1	7	50000	25000	【絶対クリティカル】つねにクリティカル状態になる	店 通販ショップ・デュオ M M 9-4-6 1stだけの世界 宝 M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ
高級腕時計	—	—	—	—	—	—	—	+10	1個でAP+10%	7	10000	5000	【落とすギル2倍】敵が落とすギルの額が2倍になる	店 ネットショップ…闇 M M 9-4-4 暴走する機械 落 マジックポット(B)(→P.435)
ジュエルリング	—	—	—	—	—	—	—	+20	1個でAP+10%	7	10000	5000	【落とすもの2倍】敵が戦利品を落とす確率が上がり(→P.406)、落とすアイテムの数が2倍になる	店 ネットショップ…闇 宝 M 9-5-4 異常なパワーアップ 落 マジックポット(C)(→P.435)
モグのお守り	—	—	—	—	—	—	—	+5	1個で運+1(※1)	7	10000	5000	【レアものだけ落とす】敵が戦利品を落とす確率が上がり(→P.406)、敵から盗めるものと敵が落とすものがレアのみになる	店 七番街ショップ M M 7-6-4 スカウトマン・苛立ち
盗賊の小手	—	—	—	—	—	—	—	—	1個でAP+10%	7	10000	5000	【かならず盗む】敵からマテリアやアイテムをかならず盗めるようになる	店 七番街ショップ M M 7-4-2 セカンドコンタクト 宝 M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊
医術の心得	—	—	—	—	—	—	—	—	1個でAP+10%	6	—	0	【オートポーション】残りHPが最大値の4分の1未満になると、自動的にポーションを使う	M M 6-2-5 フェニックス計画 宝 M 9-5-2 さらに下層へ… 落 ★マジックポット(A)(→P.435) 盗 ザポテンダー(B)
羽根つき帽子	—	—	—	—	—	—	—	—	1個でHP+10%	7	—	0	【ブレイク上限3倍】HP、MP、APが、BREAK状態で最大値の3倍まで回復するようになる	宝 M 4-3-2 先行部隊を倒せ 落 マジックポット(A)(→P.435)
怒りの指輪	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	【カウンター】攻撃を受けると自動的に『戦う』(4段目)で反撃するようになる	盗 ★トンベリガード 他 D.M.Wの絵柄をすべて追加したのちメインメニューで「D.M.W」を選ぶ(怒りの指輪をまだ入手していないときのみ)

※1……修正されるパラメータの種類を運に変える効果も持つ

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク	価格 買	価格 売	効果	入手方法
パワードスーツ	+100%	−50%	−50%	+100	+100	−50	−50	——	1個で力+1	7	——	0	HP、力、体力が大幅に上がり、MP、AP、魔力、精神が大幅に下がる	M M 7-5-4 荒地へ逃げた次男 宝 M 6-6-6 マルコーの男・黄昏、M 7-6-3 スカウトマン・停滞 盗 金剛坊アスラ
エネルギースーツ	−50%	+100%	−50%	−50	−50	+100	+100	——	1個で魔力+1	2	——	0	MP、魔力、精神が大幅に上がり、HP、AP、力、体力が大幅に下がる	M M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子、M 7-6-6 スカウトマン・決意 宝 M 9-6-5 エネルギー生命体 盗 グランマガラン
マーシャルネイ	——	——	——	+50	−80	+50	−80	——	1個で力+1	2	——	0	力、魔力が大幅に上がり、体力、精神が大幅に下がる	落 ★マジックポット(C)(→P.435)
マーシャルダブー	+10%	+10%	+10%	−50	+120	−50	+120	——	1個で体力+1	2	——	0	HP、MP、AP、体力、精神が上がり、力、魔力が大幅に下がる	落 マジックポット(D)(→P.435)
金のかみかざり	——	——	——	——	——	——	——	——	1個でMP+10%	7	——	0	【MP限界突破】MPの上限が9999になる	M M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ、M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4 宝 M 9-2-5 下層への道、M 9-6-4 生体兵器の脅威 盗 ベリアル
黒頭巾	——	——	——	——	——	——	——	——	1個でAP+10%	7	——	0	【AP限界突破】APの上限が9999になる	M M 7-3-1 Pの未来予知 Lv.1 宝 M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、M 9-3-3 ジェネシスの新兵器 盗 ★ディアトリマ
ソウルオブサマサ	——	——	——	——	——	——	——	——	1個でMP+10%	7	——	0	【MP消費0】MPを消費しなくなる	宝 M 9-4-4 暴走する機械、M 9-6-5 エネルギー生命体 落 ★闇法師 盗 ★闇法師
月桂樹の冠	——	——	——	——	——	——	——	——	1個でAP+10%	7	——	0	【AP消費0】APを消費しなくなる	M M 9-5-4 異常なパワーアップ 宝 M 9-6-2 最下層へ… 落 ★ディアトリマ
マジックマスター	−50%	+50%	−100%	−100	−100	+100	+100	——	1個でMP+10%	2	——	0	【MP消費0】MPを消費しなくなり、MP、魔力、精神が大幅に上がるが、HP、AP、力、体力が大幅に下がる	宝 M 9-4-5 ソルジャーだけの世界 盗 ★兵隊もどきγ
黒装束	+100%	−100%	+50%	+100	+100	−100	−100	——	1個でAP+10%	2	——	0	【AP消費0】APを消費しなくなり、HP、AP、力、体力が大幅に上がるが、MP、魔力、精神が大幅に下がる	宝 M 9-4-4 暴走する機械 盗 ★兵隊もどきα
アダマンバングル	——	——	——	——	——	——	——	——	1個でHP+10%	7	——	0	【HP限界突破】HPの上限が99999になる	M M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6 宝 M 9-2-4 新ルート発見、M 9-5-4 異常なパワーアップ 盗 ★グランドパンツァー
インビンシブル	——	——	——	——	——	——	——	——	1個で力+1	7	——	0	【ダメージ限界突破】ダメージの上限が99999になる	M M 7-4-6 ブレイクスルー、M 9-5-1 宝条モンスター 宝 M 9-6-3 兵器暴走の理由 盗 ★クレイジーソード
ザイドリッツ	——	——	——	+100	+100	+100	+100	——	1個でHP+10%	7	——	0	【全属性半減】炎、氷、雷属性の攻撃で受けるダメージ量を半減し、力、体力、魔力、精神を大幅に上げる	宝 M 9-5-6 次なる階層へ…
源氏の兜	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——	1000000	——	【MP・AP消費0】MPとAPを消費しなくなり、『ライブラ』の効果がつく	店 ネットショップ…闇(一度購入すると、店のラインナップから消える/→P.399)
源氏の鎧	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——	——	【HP限界突破改】HPの上限が99999になり、つねにがまん状態、リジェネ状態になる	他 D.M.Wの達成率をすべて100%にしたのちメインメニューで「D.M.W」を選ぶ

名前	HP	MP	AP	力	体力	魔力	精神	運	合成時の効果	ランク
源氏の盾	──	──	──	──	──	──	──	──	──	──
源氏の小手	──	──	──	──	──	──	──	──	──	──
ゴッドスレイヤー	+100%	+100%	+100%	+50	+50	+50	+50	+50	──	──
平家の魂	──	──	──	──	──	──	──	──	──	──

名前	価格	効果	入手方法
源氏の盾	買 ── 売 ──	【オートガード】つねにバリア状態、マバリア状態になり、全属性を吸収し、即死効果および不利なステータス変化を防ぐ	落 マジックポット(D)(→P.435)
源氏の小手	買 ── 売 ──	【ダメージ限界突破改】ダメージの上限が99999になり、つねにクリティカル状態になる	宝 M 9-6-4 生体兵器の脅威
ゴッドスレイヤー	買 ── 売 ──	【すべて限界突破】ダメージ、HPの上限が99999に、MP、APの上限が9999になり、『ライブラ』の効果がつく	M M 9-6-6 君臨する神
平家の魂	買 ── 売 ──	【全知全能】さまざまな特殊な能力(※1)が身につくかわりに、つねにカーズ状態になる	他 ミッションの達成率を100%にしたのちメインメニューで「ミッション」を選ぶ

※1……ダメージとHPの上限が99999になる、MPとAPの上限が9999になる、攻撃に「毒+沈黙+グロッキー+ストップ+即死」を付加(いずれも基本発生率100。グロッキーとストップは時間経過では解除されない)、全属性を吸収する、残りHPが4分の1未満になると自動的にポーションを使う、敵が戦利品を落とす確率が上がる、敵からかならず盗めるようになる、敵から盗めるものと敵が落とすものがレアのみになる、敵が落とすギル・アイテム・マテリアの量が2倍になる、『アイテム達人』(Lv.1)と同じ効果、『れんぞくま』と同じ効果、『ライブラ』と同じ効果、『SPマスター』(Lv.1)と同じ効果

合成用アイテム(24種)

ITEM LIST

▶HPをアップさせるもの

名前	価格	効果	入手方法
HPの魔晄石	買 ── 売 5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がHPのとき、5個につき修正値を10(%)アップさせる	M M 8-2-4 HPの魔晄石 落 スカイガンナー、スピットファイア、グロスパンツァー 盗 ★ウータイ 曹長、★スイーパー改2、★ニードルマシン、★デスマシン、★トンベリ、★ベルゼキュー、ヘルハウンド、蒸気機関など
HPストーン	買 ── 売 50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がHPのとき、3個につき修正値を10(%)アップさせる	宝 MAP 10-4 ニブル山 山道、M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦 落 トンベリキング、モストハングリー、魔晄イフリートなど 盗 スティブマシン、ミサイルマシン、★ケルベロス、グロスパンツァーなど
デブチョコボの羽	買 ── 売 500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類をHPに変え、1個につき修正値を10(%)アップさせる	M M 1-2-6 兵士の最終兵器など 宝 M 2-4-4 採掘施設を調査せよ、M 6-3-5 炭鉱のアイテム、M 9-5-1 宝条モンスターなど 落 ★ジャバウォック、フンババ 盗 Gルチフェロ、ジャバウォック、フンババ

▶MPをアップさせるもの

名前	価格	効果	入手方法
MPの魔晄石	買 ── 売 5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がMPのとき、5個につき修正値を10(%)アップさせる	落 ダイオウコガネ、Gエリミネーター、Gレジレサイド 盗 Gヴァリアント、★Gヴェレテス、リペアマシン、★A・ハウンド、★シーウォーム、★ランダウォーム、★トラップ、バルーン、★ナイトメア、ホランダー(M 5-2-3)など
MPストーン	買 ── 売 50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がMPのとき、3個につき修正値を10(%)アップさせる	宝 M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦 盗 レッサーウォーム、★ボルケーノ、★トリックトリート、★ホランダー(M 5-2-3)
ルナハープ	買 ── 売 500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類をMPに変え、1個につき修正値を10(%)アップさせる	M M 1-5-1 特務兵器登場、M 6-1-5 埋もれているアイテム、M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務 宝 M 3-4-6 最強コピー登場!、M 9-1-6 ジェネシスの脅威など 落 Gジェネラル、★レッサーデーモン 盗 ★RE・ムーバー

▶APをアップさせるもの

名前	価格	効果	入手方法
APの魔晄石	買 ── 売 5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がAPのとき、5個につき修正値を10(%)アップさせる	落 ★スピットファイア、サボテンダー(A)、★グラシュトライク、★Gエリミネーター、★Gレジレサイドなど 盗 ヘルスラッシャー、★バウンドハンター、ベルゼキュー、★ダークネイション、★レプリコン、エピオルニスなど
APストーン	買 ── 売 50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類がAPのとき、3個につき修正値を10(%)アップさせる	宝 M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦 落 ★Gイントルーダー 盗 円月輪隊 銀月、実験体 百廿弐號、★レッサーウォーム、★ティタニス、★マンハンター
ゼイオの実	買 ── 売 500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類をAPに変え、1個につき修正値を10(%)アップさせる	宝 M 3-2-2 輸送船を奪回せよ!、M 3-4-6 最強コピー登場!など 落 ★Gレニゲイト、キラービー 盗 ディノルニス、ディアトリマ、実験体 百拾七號 他 MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉で宝箱から出現するグリフォンを倒す(→P.166)

▶力をアップさせるもの

名前	価格 買	価格 売	効果	入手方法
力の魔晄石	——	5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が力のとき、5個につき修正値を1アップさせる	M M 8-2-5 力の魔晄石 落 ★Gケントウリオ、スカイアーマー、金剛坊キンナラ、★ネックハンター、ジェネシス(M 5-1-5)など 盗 Gヴェレテス、モススラッシャー、スイーパー改2、ガードファング、レメディボム、★デトネイターなど
パワーストーン	——	50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が力のとき、3個につき修正値を1アップさせる	宝 M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て 落 兵隊もどきγ、Gエンド、魔晄人間、実験体 百廿壱號、★ケルベロス、金剛坊アスラなど 盗 魔晄人間、★スイーパー改3、★スパイクマシン、★ディノルニス、★モストハングリー
英雄の薬	——	500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類を力に変え、1個につき修正値を1アップさせる	M M 1-1-2 神羅軍 応用訓練、M 4-4-1 反神羅組織の再編、M 6-1-6 炭鉱のアイテムⅡなど 宝 M 6-3-6 荒地のアイテム、M 8-6-5 S.O.Sなど 落 ★マスターブレード 盗 Gカイーナ、マスターブレード、★アイアンクロー

▶体力をアップさせるもの

名前	価格 買	価格 売	効果	入手方法
体力の魔晄石	——	5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が体力のとき、5個につき修正値を1アップさせる	M M 8-2-2 体力の魔晄石 落 ★スカイガンナー、★スカイアーマー、★ヘルハウンド、金剛坊ヤシャ、金剛坊センダラ、実験体 百拾四號など 盗 コーストランナー、パキオルニス、★モススラッシャー、★クレイジーソウなど
ガードストーン	——	50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が体力のとき、3個につき修正値を1アップさせる	宝 M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て、M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦 落 ★実験体 百廿壱號、クレイジーソード、トンベリガードなど 盗 ★クレイジーダガー、クレイジーソード、スパイクマシン、ボルケーノ、実験体 百廿参號など
アダマンタイト	——	500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類を体力に変え、1個につき修正値を1アップさせる	M M 4-4-3 ミッドガルへの潜入など 宝 M 5-1-6 実験体 百六號、M 6-2-2 第二次スラム開発計画など 落 ★クレイジーソード、スカーレットピック、ゴリアット 盗 Gアンテノーラ、グランドパンツァー、ゴリアット

▶魔力をアップさせるもの

名前	価格 買	価格 売	効果	入手方法
魔力の魔晄石	——	5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が魔力のとき、5個につき修正値を1アップさせる	M M 8-2-3 魔力の魔晄石 落 ★Gヴェレテス、マスタートンベリ、★ヒポグリフ、蒸気機関、デスクローなど 盗 Gアサルト、Gコマンド、Gマリーネ、リスキーボム、ガーゴイル、ジェネシス(M 5-1-5)など
マジックストーン	——	50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が魔力のとき、3個につき修正値を1アップさせる	宝 M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦 落 兵隊もどきα、グレムリン、ボルケーノ、デストロイヤ、シザークロー、カラビオーネなど 盗 実験体 百廿壱號、トンベリガード、ケルベロス、実験体 百廿四號、★実験体 百廿参號など
ダークマター	——	500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類を魔力に変え、1個につき修正値を1アップさせる	M M 6-1-4 深き洞窟のアイテム、M 6-6-5 マルコーの男・哀愁など 宝 M 6-4-6 荒野に隠された…など 落 アンラ・マンユ、★レッサーウォーム、闇法師 盗 Gトロメーア、Gエンド、★デスゲイズ、ホランダー

▶精神をアップさせるもの

名前	価格 買	価格 売	効果	入手方法
精神の魔晄石	——	5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が精神のとき、5個につき修正値を1アップさせる	M M 8-2-1 精神の魔晄石 落 アーリマン、★バウンドファット、★ランダウォーム、★蒸気機関、★デトネイター、マンドラゴラ、足斬草など 盗 Gプラウラー、Gダイバー、A・ハウンド、アーリマン、シーウォーム、A・グリフォンなど
マインドストーン	——	50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が精神のとき、3個につき修正値を1アップさせる	宝 M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ!、M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て、M 7-2-4 第二次魔晄炉突入作戦 落 ★デスゲイズ、ヘクソドム、インプ、ナイトメアなど 盗 イビルアイ、デスゲイズ、デストロイヤ、★刺殺虫など
ミスリル	——	500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類を精神に変え、1個につき修正値を1アップさせる	M M 3-4-3 強化コピー軍団、M 6-6-2 マルコーの男・再びなど 宝 M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4など 落 トンベリゴッド、ガイアモルボル、Gヘタイロイなど 盗 ★Gパラディン、Gジュデッカ、Gプルガトリオ、トンベリゴッドなど

▶運をアップさせるもの

名前	価格 買	価格 売	効果	入手方法
運の魔晄石	——	5	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が運のとき、5個につき修正値を1アップさせる	M M 8-2-6 運の魔晄石 落 サボテンダー(B) 盗 クリットマシン、★コーストランナー、★パキオルニス、★ネックハンター
ラックストーン	——	50	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類が運のとき、3個につき修正値を1アップさせる	宝 M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦 落 ザボテンダー(A)、ザボテンダー(B) 盗 兵隊もどきγ、兵隊もどきα、★実験体 百廿弐號、★カラビオーネ
ギザールの野菜	——	500	作り出されるマテリアの修正するパラメータの種類を運に変え、1個につき修正値を1アップさせる	M M 2-4-1 孤島を調査せよ、M 10-2-2 トンベリだらけ!など 宝 M 3-3-4 拠点破壊作戦、M 6-5-2 宇宙開発部門など 落 ★ザボテンダー(A)、★ザボテンダー(B) 盗 ザボテンダー(A)

キーアイテム(66種)

ITEM LIST

名前	効果	入手方法
イフリートマテリア	D.M.Wにイフリートが追加される	M M 8-1-1 再戦! イフリート
バハムートマテリア	D.M.Wにバハムートが追加される	M M 8-1-4 強敵! バハムート
バハムート・烈マテリア	D.M.Wにバハムート・烈が追加される	M M 8-5-6 お宝情報 その6
オーディンマテリア	D.M.Wにオーディンが追加される	M M 8-1-6 強大! 謎のマテリア
フェニックスマテリア	D.M.Wにフェニックスが追加される	他 サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』
チョコボの羽	D.M.Wにチョコボが追加される	宝 M 8-4-1 謎のメール その1
サボテンのトゲ	D.M.Wにサボテンダーが追加される	M M 10-1-3 発見? サボテンダー
トンベリの包丁	D.M.Wにトンベリが追加される	M M 10-2-3 マスタートンベリ登場!
ケット・シーのメガホン	D.M.Wにケット・シーが追加される	宝 M 8-4-3 謎のメール その3
モーグリのお守り	D.M.Wにモーグリが追加される	宝 M 8-4-4 謎のメール その4
マジックポットの…	D.M.Wにマジックポットが追加される	落 マジックポット(はじめて満足させたときのみ／→P.435)
八番街マテリア店	ショップ「八番街マテリア店」が利用可能になる	他 M 6-2-1 第一次スラム開発計画クリア後に入手
伍番街マテリア店	ショップ「伍番街マテリア店」が利用可能になる	他 M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務クリア後に入手
六番街アクセサリ店	ショップ「六番街アクセサリ店」が利用可能になる	他 M 6-2-6 地下都市計画クリア後に入手(※1)
七番街ショップ	ショップ「七番街ショップ」が利用可能になる	宝 M 4-4-3 ミッドガルへの潜入
調査課支援室	ショップ「調査課支援室」が利用可能になる	他 MAP 1-9 LOVELESS通りでシスネからもらう
調査課極秘支援室	ショップ「調査課極秘支援室」が利用可能になる	宝 MAP 11-2 ゴンガガ村 周辺
かめ道楽本舗	ショップ「かめ道楽本舗」が利用可能になる	宝 M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ
ウータイ秘密ショップ	ショップ「ウータイ秘密ショップ」が利用可能になる	M M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ
ゴンガガ商会	ショップ「ゴンガガ商会」が利用可能になる	M M 2-3-1 未確認モンスター
アクセサリ屋 ニブル	ショップ「アクセサリ屋 ニブル」が利用可能になる	宝 M 6-4-4 荒野に隠された…
ジュノンみやげ物店	ショップ「ジュノンみやげ物店」が利用可能になる	宝 M 2-4-1 孤島を調査せよ
ボーンビレッジ通商	ショップ「ボーンビレッジ通商」が利用可能になる	宝 M 7-5-3 無人島へ逃げた少女
ミスリルマイン商事	ショップ「ミスリルマイン商事」が利用可能になる	M M 2-4-5 落盤事件を調査せよ
通販ショップ・デュオ	ショップ「通販ショップ・デュオ」が利用可能になる	宝 M 9-3-3 ジェネシスの新兵器
ネットショップ…闇	ショップ「ネットショップ…闇」が利用可能になる	宝 M 9-5-4 異常なパワーアップ
キーホルダー	アクセサリの装備可能数を1増やす	M M 7-2-2 第二次破壊計画
バックパック	アクセサリの装備可能数を1増やす	M M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦
アイテム合成の書	マテリア合成にアイテムを使用できるようになる	M M 7-2-1 破壊計画
月刊 職人	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する参考書(→P.180)	他 M 1-2-6 兵士の最終兵器をクリアしたのち MAP 1-9 LOVELESS通りにいる隊長と話す
ウォルナット材	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する木材(→P.180)	他 サブイベント『ウータイスパイを捜せ!』でスパイを全員つかまえる
プレミアムタイヤ	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する車輪(→P.180)	他 M 7-1-6 2回目の代理人任務をクリアしたのち MAP 1-1 ブリーフィングルームにいるソルジャー3rd Lv.7と話す
ミスリル・ツール	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する工具(→P.180)	他 M 2-1-6 荒野 … 真実をクリアしたのち MAP 1-6 展示ルームにいる研究員と話す
神羅配膳台設計図	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する参考書(→P.180)	他 サブイベント『体力測定スクワット』で神羅兵に勝つ
神羅製セラミック	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する木材(→P.180)	他 サブイベント『体力測定スクワット』で神羅隊長に勝つ

※1……すでに M 6-4-1 洞窟のモンスターの…が発生している場合は、新たなミッションがメインメニューに追加されるまで入手できない

名前	効果	入手方法
神羅製キャタピラ	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する車輪(→P.180)	他 サブイベント『体力測定スクワット』でソルジャー3rdに勝つ
神羅製はんだ	サブイベント『続・花売りワゴン作成』で使用する工具(→P.180)	他 サブイベント『体力測定スクワット』でソルジャー2ndに勝つ
ワゴンの作り方	花売りワゴンを作るための参考書	他 ふるびた木材、くたびれたタイヤ、中古品の工具を入手したのち MAP 5-2 伍番街スラム 教会前で拾う
ふるびた木材	花売りワゴンを作るための木材	他 花売りワゴン作成時に MAP 5-4 伍番街スラム マーケットで大工の男からもらう
くたびれたタイヤ	花売りワゴンを作るための車輪	他 花売りワゴン作成時に MAP 1-9 LOVELESS通りの男性からもらう
中古品の工具	花売りワゴンを作るための工具	他 花売りワゴン作成時に MAP 5-2 伍番街スラム 教会前で拾う
独房のカギ	MAP 6-2 神羅ビル 67階の独房の扉を開けるための鍵	盗 実験体 九拾七號
ボイラーのハンドル	MAP 7-8 廃屋2階 ボイラー室のボイラーを動かすためのハンドル	他 MAP 7-6 廃屋1階 酒場で拾う
金のカケラ	ボムを倒した証拠品	他 サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』
たんすのカギ	MAP 10-8 神羅屋敷 2階でタンスを開けるための鍵	他 MAP 10-10 神羅屋敷 地下施設で倒れている研究員を調べる
ソルジャーの服	クラウドに着せる服	他 MAP 10-8 神羅屋敷 2階のタンスを調べる(たんすのカギが必要)
女神のベースキー	MAP 12-7 呪縛の檻の扉を開くための鍵	落 ナイトメア(MAP 12-7 呪縛の檻で1回目に倒したもののみ)
女神のサクラルキー	MAP 12-7 呪縛の檻の扉を開くための鍵	落 ナイトメア(MAP 12-7 呪縛の檻で2回目に倒したもののみ)
女神のソーラーキー	MAP 12-7 呪縛の檻の扉を開くための鍵	落 ムーバー(MAP 12-7 呪縛の檻で1回目に倒したもののみ)
女神のハートキー	MAP 12-7 呪縛の檻の扉を開くための鍵	落 ムーバー(MAP 12-7 呪縛の檻で2回目に倒したもののみ)
女神のスロートキー	MAP 12-7 呪縛の檻の扉を開くための鍵	落 デスマシン(MAP 12-5 咆哮の牙で1回目に倒したもののみ)
女神のサードアイキー	MAP 12-5 咆哮の牙の扉を開くための鍵	落 イビルアイ(MAP 12-5 咆哮の牙で1回目に倒したもののみ)
女神のクラウンキー	MAP 12-5 咆哮の牙の扉を開くための鍵	落 グロスパンツァー(MAP 12-5 咆哮の牙で1回目に倒したもののみ)
女神のウィングキー	MAP 12-5 咆哮の牙の扉を開くための鍵	落 キングベヒーモス
研究所のカギ	MAP 12-7 呪縛の檻の研究所の扉を開けるための鍵	宝 MAP 12-7 呪縛の檻
鉄格子のカギ	MAP 12-5 咆哮の牙にある鉄格子を開けるための鍵	宝 MAP 12-5 咆哮の牙
ライトマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-4 深淵の淵
ヘブンマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-4 深淵の淵
グランドマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-4 深淵の淵
スターマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-4 深淵の淵
ライフマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-6 忘却の湖
ビーイングマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-6 忘却の湖
サバスマテリア	MAP 12-8 決別の扉の台座に捧げるためのマテリア	宝 MAP 12-6 忘却の湖
カンオケのカギ	MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟にあるカンオケを開けるための鍵	落 サハギン(MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟に出現するもののみ)
ティッシュ	とくになし(ちょっとせつない…)	他 サブイベント『数当てゲーム』で予想がはずれたときの粗品
金の延べ棒	換金用のアイテム	M M 6-6-4 マルコーの男・草原に 宝 M 4-4-1 反神羅組織の再編、M 8-6-1 予告状など 盗 ★トンベリゴッド 他『アイテム強奪』(Lv.5)

ITEM COLUMN 一部のキーアイテムは合成に使ったり売ったりできる

キーアイテムの大半はマテリア合成に使えず、売ることもできないが、右の表の4つのアイテムは例外。なかでもカンオケのカギは簡単に入手できるうえに、合成に使ったときの効果が高く、パラメータ修正値を力+100まで上げることも可能なので、合成用アイテムの代用品として使うといい。

◎合成および売却が可能なキーアイテム

名前	合成時の効果	売値
金のカケラ	(なし)	5
カンオケのカギ	1個で力+1	5
ティッシュ	99個でHP+10%	1
金の延べ棒	1個で運+1	50000

ショップの基礎知識

ショップでは、ギルを支払うことでマテリアやアイテムを手軽に買える。利用できるショップを早い段階で増やしておけば、さまざまな局面で探索の助けになることまちがいなしだ。

フィールド移動中であればいつでもショップを利用可能

ショップは、メインメニューを開ける状況であれば、どんなときでも利用できる。買い物をしたくなったら、メインメニューの「ショップ」を選び、表示されるリストから利用したいショップを選択すればいい。品ぞろえはショップごとに異なり、ひとつのショップで取りあつかっている商品は、ほかのショップでは売っていないことがほとんど。商品のラインナップと販売価格は、P.398～399のショップリストを参照してほしい。

また、ショップでは購入だけでなく、アイテムを売ることも可能。売値は基本的にショップでの販売価格の半額だが、右記のように売却できないものや、売却自体はできても売値が0ギルのものもある。

◎ショップで売却できないもの

- すべてのマテリア
- 大半のキーアイテム
- 一部のアクセサリ

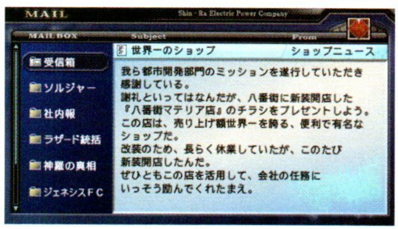
※このほか、装備中のアクセサリも売却不可



←売買するアイテムの個数は、方向キーの左右で1個ずつ、上下で10個ずつ増減させられる。

特定のキーアイテムを入手すると利用できるショップが増える

ショップは全部で16種類あるが、ザックスがはじめから利用できるのは神羅ビルショップのみ。ほかのショップを利用するには、それぞれのショップのアドレスを入手しなければならないのだ。アドレスを入手する方法は「人からもらう」「宝箱から入手する」「ミッションの報酬として手に入れる」の3通りだが、15個あるアドレスの大半はミッションをこなさなければ手に入らない。以後の探索をラクにするためにも、ショップのアドレスが入手できるミッションには優先的に参加しておきたい。



↑たとえば、ミッドガルの都市開発に関連するミッションをこなすと、ミッドガルの各ショップが利用できるようになる。

TUTORIAL MAIL チュートリアルメール　ショップでしか入手できないマテリアやアイテムもある

ポーションなどの消費アイテムや、便利なマテリアを手軽に入手できるという点だけでもショップはありがたい存在だが、なかにはショップで購入する以外の入手方法がないマテリアやアイテムがある。その一例が、D.M.Wに影響するマテリア。ミッションクリア時の報酬で手に入るものもあるが、『八刀一閃』『ラッキースター』などの、人間キャラクターの絵柄で発動するリミット技に関するマテリアは、ショップで買わなければ入手できない。また、非常に便利な効果を持つ源氏の兜もショップでのみ入手可能だが、文字どおり"ケタちがい"な高額商品となっている。



↑源氏の兜の価格は100万ギル。ふつうにプレイしていてはとても手が出せないが、金の延べ棒を売るなどして購入したい。

ショップリスト
SHOP LIST

全ショップの品ぞろえと、それぞれの商品の価格をリストにまとめてみた。アドレスの入手方法も併せて記載しているので役立ててほしい。ミッションのうち、4 ウータイ戦争終結作戦、6 貴重なものを求めて…ではともに3個以上のアドレスが手に入るため、利用できるショップを増やしたければ、このふたつのカテゴリのミッションに重点的に参加していくことをオススメする。2 モンスター調査計画のいくつかのミッションでもアドレスを入手可能だが、それらのミッションにはゴンガガから出発したあとでしか参加できない点に注意。

リストの見かた

神羅ビルショップ ❶
アドレスの入手方法 (最初から利用可能) ❷

❸	❹
ポーション	50
エーテル	200
ソーマ	200
万能薬	200

❶ショップ名……そのショップの名前。
❷アドレスの入手方法……そのショップを利用するために必要なキーアイテムの入手方法。
❸商品……そのショップで売っているマテリアやアイテムの名前。
❹価格……商品の販売価格。

神羅ビルショップ

アドレスの入手方法：（最初から利用可能）

ポーション	50
エーテル	200
ソーマ	200
万能薬	200

八番街マテリア店

アドレスの入手方法：M 6-2-1 第一次スラム開発計画をクリアする

HPアップ	1000
MPアップ	1000
APアップ	1000
ドレイン	5000
アスピル	4000

伍番街マテリア店

アドレスの入手方法：M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務をクリアする

力アップ	1000
体力アップ	1000
魔力アップ	1000
精神アップ	1000
ポイズン	1000
サイレス	1000

六番街アクセサリ店

アドレスの入手方法：M 6-2-6 地下都市計画をクリアする（※1）

ブロンズバングル	500
銅の腕輪	500
チョコボの腕輪	500
リストバンド	1000
防弾チョッキ	1000
イヤリング	1000
アミュレット	1000

七番街ショップ

アドレスの入手方法：M 4-4-3 ミッドガルへの潜入の宝箱を開ける

炎の指輪	3000
炎の腕輪	3000
氷の指輪	3000
氷の腕輪	3000
雷の指輪	3000
雷の腕輪	3000
ドラゴンの腕輪	20000
ウィザードブレス	80000
属性剣	20000
盗賊の小手	10000
モグのお守り	10000
エクスポーション	3000

調査課支援室

アドレスの入手方法：MAP 1-9 LOVELESS通りでシスネからもらう

ファイア	1000
ブリザド	1000
サンダー	1000
ケアル	1000
エスナ	3000
ライブラ	1000
星のペンダント	3000
ホワイトケープ	3000
ハチマキ	3000

調査課極秘支援室

アドレスの入手方法：MAP 11-2 ゴンガガ村 周辺の宝箱を開ける

ファイガ	10000
ブリザガ	10000
サンダガ	10000
八刀一閃	10000
ハードラッシュ	10000
エアストライク	10000
メテオショット	10000
いやしの波動	10000
ラッキースター	10000
ハイポーション	500

※1……M 6-4-1 洞窟のモンスターの…が発生している場合は、新たなミッションがメインメニューに追加されるまで入手できない

ハイパーリスト	8000
神羅安式防具	8000
ヒュプノクラウン	8000
タロットカード	8000
ドレイガ	18000

斬鉄剣	10000
転生の炎	10000
エクサフレア	10000
グラビガ	15000

かめ道楽本舗

アドレスの入手方法 M 4-3-6 暗殺部隊を倒せの宝箱を開ける

ファイラ	3000
ブリザラ	3000
サンダラ	3000
ケアルラ	3000
リジェネ	5000
バリア	4000
マバリア	4000
デスペル	5000
ダッシュ	5000

ウータイ秘密ショップ

アドレスの入手方法 M 4-2-6「ウータイ五聖」を倒せをクリアする

クエイク	18000
ヘルファイガ	15000
ヘルブリザガ	15000
ヘルサンダガ	15000
ドレイン剣	10000
パワードレイン	14000
スカイドレイン	18000
ステータス攻撃	40000
ステータス防御	40000
属性攻撃	40000
属性防御	40000
魔法剣ファイガ	10000
魔法剣ブリザガ	10000
魔法剣サンダガ	10000

ゴンガガ商会

アドレスの入手方法 M 2-3-1 未確認モンスターをクリアする

カーボンバングル	8000
ルーンの腕輪	8000
海チョコボの腕輪	8000

アクセサリ屋 ニブル

アドレスの入手方法 M 6-4-4 荒野に隠された…の宝箱を開ける

死の衝撃	15000
毒の衝撃	15000
沈黙の衝撃	15000
停止の衝撃	15000
ショックの衝撃	15000
セーフティビット	5000
星のペンダント	3000
ホワイトケープ	3000
魔よけのおふだ	3000
ハチマキ	3000
エルメスのくつ	3000
真珠のネックレス	8000

ジュノンみやげ物店

アドレスの入手方法 M 2-4-1 孤島を調査せよの宝箱を開ける

チョコボキック	10000
針千本	10000
殺意の一撃	10000
勇気百倍!	10000
モーグリパワー	10000
アイテム強奪	10000

ボーンビレッジ通商

アドレスの入手方法 M 7-5-3 無人島へ逃げた少女の宝箱を開ける

地獄の火炎	10000
メガフレア	10000

ミスリルマイン商事

アドレスの入手方法 M 2-4-5 落盤事件を調査施与をクリアする

月の腕輪	10000
光の腕輪	10000
守りの指輪	30000
妖精の指輪	20000
ねじりハチマキ	10000

通販ショップ・デュオ

アドレスの入手方法 M 9-3-3 ジェネシスの新兵器の宝箱を開ける

烈火の腕輪	10000
極光の腕輪	10000
天雷の腕輪	10000
エスコートガード	40000
スナイパーアイ	50000
ドラゴンの腕輪	20000
ウィザードブレス	80000
属性剣	20000

ネットショップ…闇

アドレスの入手方法 M 9-5-4 異常なパワーアップの宝箱を開ける

高級腕時計	10000
ジュエルリング	10000
アポカリプス	10000
れんぞくま	30000
源氏の兜(※2)	1000000

※2……購入後にメインメニューにもどると、品ぞろえから消える

ULTIMANIAへの手引き 3

マテリア合成指南

マテリア合成の最終的な目標は「好きなマテリアに高いパラメータ修正値をつける」ということ。ここでは、そのために効果的な方法をいくつか紹介するので、参考にしてほしい。

手軽さ重視 ミッションクリア時の報酬を合成に利用しよう

ミッションをクリアしたとき入手できるマテリアのなかには、最初からレベルがMASTERで、高いパラメータ修正値を持つものがある(下記参照)。これらを使ってマテリアを合成すれば、手軽にパラメータ修正値の高いマテリアを作ることができるのだ。そのオススメの合成例をいくつか紹介しよう。サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』(→P.182)でも、はじめからパラメータ修正値の高い『急所斬り』(MASTER、力+15)を入手できるので、これもうまく合成に利用したい。

なお、9 謎の大空洞で手に入る、パラメータ修正値が高い『地獄の火炎』や『転生の炎』などは、マテリア合成をしたりマテリアのレベルを上げたりしても同じものを作れない。合成に使ったときの効果は非常に大きいが、本当に失ってもかまわないかどうか、じっくり考えてから使うようにしよう。

◎パラメータ修正値の高いマテリアを入手できるミッション

ミッション名	入手できるマテリア	パラメータ修正値
M 2-5-1 洞窟を調査せよ	回転攻撃	力+40
M 2-5-2 新種を調査せよ	ヘルサンダガ	魔力+35
M 2-5-3 特殊部隊を殲滅せよ！	ウォール	魔力+60
M 5-4-5 実験体 百廿参號	クエイク	魔力+45
M 6-5-5 兵器開発部門	ドレイガ	HP+500%
M 6-5-6 科学部門	ハイジャンプ	力+40
M 8-6-6 S.O.S……？	ストップ剣	力+60
M 9-3-3 ジェネシスの新兵器	グラビデ	魔力+38
M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えて	フレア	魔力+30
M 9-5-5 一人旅	地獄の火炎	魔力+40
M 9-5-6 次なる階層へ…	メガフレア	魔力+50
M 9-6-1 最強のモンスター	斬鉄剣	魔力+60
M 9-6-3 兵器暴走の理由	転生の炎	魔力+80
M 9-6-4 生体兵器の脅威	エクサフレア	魔力+100

◎パラメータ修正値の高いマテリアを使った合成の具体例

ウォール (MASTER) 修正値49以下 ＋ ドレイガ (MASTER) HP+500% ＝ ウォール (MASTER) HP+500~740%

解説 「ウォール」が使えるうえにHPが大きく上がるため、敵の猛攻にも耐えられる。『ウォール』がMASTERでない場合や、合成時に『ドレイガ』を上の欄に入れた場合は、『ドレイガ』ができてしまうので注意。

ストップ剣 (MASTER) 力+60 ＋ フレア (MASTER) 魔力+30 ＝ デスペル剣 (Lv.1) 力+75

解説 『物理防御』などを使うモンスターが現れるミッションでは欠かせない『デスペル剣』に、力を大幅に上げるパラメータ修正値をつけたもの。バトルで『戦う』を主体にするなら、ぜひ装備しておきたいマテリアだ。

合成COLUMN 合成結果のグレードも手軽に上げることができる

合成結果のグレード(→P.358)を上げたいときは、『八刀一閃』などのD.M.Wに影響するマテリアを使うのが手っ取り早い。それらを合成に使うと、合成結果はかならず、ジャンルが「合成に使ったもう片方のマテリアのジャンル」と同じに、グレードが8になる。つまり、好きなジャンルのグレード8のマテリア(→P.361)を作ることが可能なのだ。これを利用すると、『ウォール』や『デスペル剣』などの実用的なマテリアをラクに作れる。

とくにオススメなのは、サブイベント『滝からお宝回収』(→P.183)で『ゴブリンパンチ』を入手し、調査課極秘支援室で買えるD.M.Wに影響するマテリアと合成するというもの。実行すれば、とても強力な『すてみパンチ』を簡単に入手できる。



←調査課極秘支援室とゴブリンパンチ』は、どちらもゴンガガですぐに手に入る。

◎D.M.Wに影響するマテリアを売っているショップ

ショップ名	アドレスの入手条件
調査課極秘支援室	MAP 11-2 ゴンガガ村 周辺の宝箱を開ける
ジュノンみやげ物店	M 2-4-1 孤島を調査せよの宝箱を開ける
ボーンビレッジ通商	M 7-5-3 無人島へ逃げた少女の宝箱を開ける

手堅さ重視 合成で使うアイテムを集めてパラメータ修正値を上げる

パラメータ修正値を上げるもっとも手堅い方法は、合成のときにパラメータ修正値を上げるアイテムを使うこと。そうしたアイテムは、宝箱などから手に入る数はかぎられているが、モンスターからならいくらでも入手することが可能だ。各パラメータごとに、合成時の効果が高いアイテムを持つモンスターを以下にまとめてみた。右記のアクセサリも活用して、合成に使うアイテムを大量に集めよう。

◉アイテムを集めるときにオススメのアクセサリ

名前	効果
ジュエルリング	敵が戦利品を落とす確率を上げ(→P.406)、敵が落とすアイテムの個数を2倍にする
モグのお守り	敵が戦利品を落とす確率を上げ(→P.406)、敵から入手するアイテムをレアのみにする

※ジュエルリングとモグのお守りを両方装備してモンスターを倒すと、レアのアイテムが2倍の数、かならず手に入るようになる

◉パラメータ修正値を上げるのに効果的なアイテムを持つモンスター

パラメータ	アイテム名	アイテムを持つモンスター
HP	デブチョコボの羽	ジャバウォック(落★、盗×1～2)、フンババ(落×1～2、盗×2～3)
	プラチナバングル	金剛坊アスラ(落★)、Gエクイテス(盗★)
MP	ルナハープ	Gジェネラル(落)、レッサーデーモン(落★)、RE・ムーバー(盗★)
	ミスリルの腕輪	スリースターズ(落)
AP	ゼイオの実	Gレニゲイト(盗★)、ディノルニス(盗)、ディアトリマ(盗)、実験体 百拾七號(盗)、キラービー(落)
	空チョコボの腕輪	ディノルニス(落)、ディアトリマ(落)、Gエクイテス(盗)
力	英雄の薬	マスターブレード(落★、盗×1～2)、アイアンクロー(盗★)
	カイザーナックル	Gガーディアン(落)、Gエンフォーサー(落)、魔晄イフリート(盗)、Gヘタイロイ(盗★)
体力	アダマンタイト	クレイジーソード(落★)、スカーレットピック(落×1～2)、グランドパンツァー(盗)、ゴリアット(落×2～4、盗)
	エイジスの腕輪	デュケラトプス(落★)、ワイアード(落)、グランドホーン(落×2)
魔力	ダークマター	Gエンド(盗×1～2)、デスゲイズ(盗★)、アンラ・マンユ(落)、レッサーウォーム(落★)、闇法師(落)
	ロイヤルクラウン	ホーンドデビル(落、盗★)、ベリアル(落×2)
精神	ミスリル	Gパラディン(盗★)、Gプルガトリオ(落★、盗×1～2)、トンベリゴッド(落×1～2、盗)、タイクーン(落★)、ガイアモルボル(落×1～2)、EX・ムーバー(盗×2)、Gヘタイロイ(落)
	クリスタルブレス	バウンドファット(盗★)、グレムリン(盗)、インプ(盗×2)、レッサーデーモン(盗×3)
運	ギザールの野菜	ザボテンダー(A)(落★、盗×1～2)、ザボテンダー(B)(落★)
	お守り	トンベリキング(盗×1～2)

※落はモンスターを倒したときに入手できることを、盗はモンスターから盗めることを示す
※★マークは、戦利品がレアだったときのみ入手できることを示す。アイテムを複数入手できる場合は、その数を記載している
※入手の機会がかぎられているもの(一度しか出現しないモンスターなど)は省略している

◉アイテムを集めるのにオススメのミッション

M 6-6-2 マルコーの男・再び

レッサーウォームからダークマター、アイアンクローから英雄の薬、ホーンドデビルからロイヤルクラウン、EX・ムーバーからミスリルが入手できる。『グラビガ』や『すてみパンチ』があればモンスターにはさほど苦戦しないうえ、EX・ムーバーは倒したときに得られるSPも多いので、アイテムと同時に、合成のさいに必要なSPもかせいでおくといい。

M 7-6-6 スカウトマン・決意

グレムリンからクリスタルブレス、レッサーウォームからダークマター、ディノルニスから空チョコボの腕輪とゼイオの実を入手可能。ディノルニスとグレムリンはやや強敵だが『ふきとばし』が有効なので、ザックスのパラメータが多少低くても挑戦してみるといいだろう。なお、ディノルニスからゼイオの実を盗みたいときは、モグのお守りを装備しないこと。

合成COLUMN 一部の合成用アイテムで『○○アップ』のパラメータ修正値を上げられる

英雄の薬などのアイテムは、パラメータ修正値を上げるだけでなく、パラメータの種類を変える効果も持つが、『○○アップ』などが作り出されるときは、マテリア固有のパラメータの種類が優先される。この性質を利用し、『○○アップ』(名前に「改」「改弐」がつかないもの)の修正値を上げよう。ランクの低いそのマテリアを合成に使えば、ほかのマテリアに高いパラメータ修正値を移すことができるのだ。



←『カアップ』が作られるときにミスリルを使っても、精神ではなく力の修正値が上がる。

SP節約重視 マテリアのレベルアップを利用してパラメータ修正値を+100にする

マテリア合成だけでパラメータ修正値を＋100まで上げる場合、合計で100万以上ものSPが必要になる。しかし、右記の方法ならば、わずか1万足らずのSPでパラメータ修正値を＋100にすることが可能だ。マテリアを何度もレベルアップさせる必要があるので、リミット技『ラッキースター』と『モーグリパワー』を活用すると効率がいい(→P.380)。『ステータス防御』と『属性防御』はレベルアップのときにパラメータ修正値が大きく上がり、Lv.1からMASTERまで育てるだけで精神が20もアップする。しかも、合成を利用すれば『ステータス防御』から『属性防御』を、『属性防御』から『ステータス防御』を作れるので、何度でもレベルアップできるのだ。

こうして上げたパラメータ修正値は、合成を利用してほかのマテリア(『フルケア』、究極魔法系、パンチ系、その他系をのぞく)に移すことも可能。なお、合成に使うマテリアは、MASTERではないものが望ましい。『グラビガ』『ぶんどる』などの一部のマテリアがMASTERになると、ランクとグレード(→P.358)の関係上、合成したときにマテリアの種類が変わってしまうからだ。



←パラメータの種類を変えても、修正値さえ上がらなければ消費SPはわずかですむ。

◎SPをあまり使わずにパラメータ修正値を＋100にする方法

『ステータス防御』か『属性防御』のマテリアを用意する。合成で作る場合は、修正されるパラメータの種類が精神になるようにすること

↓

修正値が精神＋100になるまで以下の手順をくり返す

『ステータス防御』をMASTERまで育てたあと、『バリア』と合成して『属性防御』を作る

↓ ↑

『属性防御』をMASTERまで育てたあと、『ポイズン』と合成して『ステータス防御』を作る

◎パラメータ修正値＋100を低ランクのマテリアに移す方法

パラメータ修正値を移したいマテリアのランクが低い場合は、下記の手順で精神＋100のマテリアのランクを下げてから合成に使う(※1)

- ランク4以下のマテリアに移したい場合
上記の方法で作った『ステータス防御』(MASTER)と『ライブラ』などを合成し、『デスペル』を作る
- ランク1のマテリアに移したい場合
上記の方法で作った『デスペル』と『ライブラ』などの合成に、ランクが3以上のアイテム(炎の腕輪など)を1個使い、『エスナ』を作る

※1……パラメータ修正値を精神＋100にしたマテリアがMASTERになっており、合成のさいに望みのマテリアが作れない場合も、同様にランクを下げる手順を踏む

合成COLUMN ギルの力でパラメータ修正値を上げることも可能

大量のギルがあるなら、パラメータ修正値を上げるアイテムやSP変換のためのマテリアをショップで買うのもいい。それらのうち、もっとも効率的なものを右の表にまとめてみた。ギルをかせぐには、M 9-6-2 最下層へ…のボスのトンベリゴッドから金の延べ棒を盗んで売る(50000ギル×4個)か、M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ！などに現れるGエンフォーサーから属性王を盗んで売る(50000ギル)のが手っ取り早い。ただし、どちらのミッションも高難度なので、ザックスが十分強くなってから挑戦しよう。



←高級腕時計を装備して、高額のギルを落とすトンベリ系のモンスターを倒す方法も悪くない。

◎パラメータ修正値を上げるのに役立つ販売品

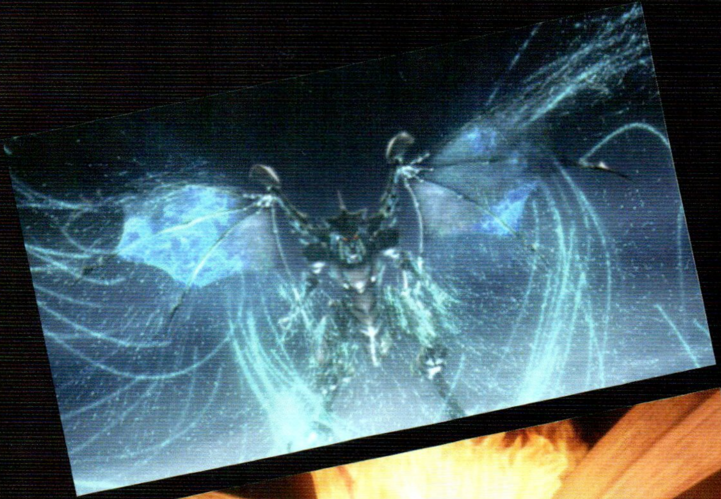
上げるパラメータ	アイテム名	必要な個数	一個あたりの価格
HP	妖精の指輪	1	20000
MP	ルーンの腕輪	2	8000
AP	盗賊の小手	1	10000
力	炎の指輪など	3(※2)	3000
体力	月の腕輪	1	10000
魔力	属性剣	1	20000
精神	星のペンダント	2	3000
運	モグのお守り	1	10000

※修正値上昇の限界値(→P.363)と価格のバランスから、最良と思われるものを掲載
※2……力＋66までしか上げられない

◎ショップで買えるアイテムを利用したSPかせぎの手順

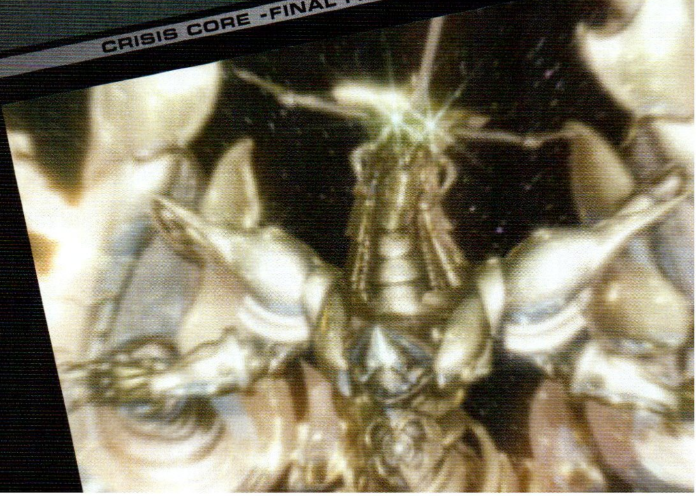
『マバリア』『ポイズン』と星のペンダントを買って合成する **(907SP消費)** → 作り出した『ステータス防御』をSPに変換する **(12040SP入手)**

8000ギルで11133SP入手





CHAPTER 06
ENEMY



エネミーの基礎知識

ザックスと戦う敵(エネミー)はモンスターだけでなく、兵士、機械、召喚獣など、多岐に渡っている。まずは敵ならではのシステムを知り、戦いを有利に進められるようになっておこう。

敵にはザックスにない特徴がいくつもある

すべての敵は、ザックスと同様にレベルや力といったパラメータを持つ。ただし、敵にはAPがないので、技を何度でも使ってくる。また、ステータス変化を防ぐ確率にこまかい段階があったり、割合ダメージ(→P.68)や『クエイク』を無効化するかどうかが決まっていたりする点も敵ならではの要素だ。

なお、ステータス変化はザックスと同じように敵にも発生し、なかには永久ステータス(つねに発生しているステータス変化)を持つ敵もいる。ただし、カーズ状態だけは敵に発生させる方法がない。



⬆敵のHP、MP、ステータス変化は、『ライブラ』などを装備していれば確認できるが、ほかのパラメータは表示されない。

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 敵が行動するペースは「思考時間」で決まる

アクションを使ったザックスは、そのモーションが終わればつぎのアクションを使える。ところが敵の場合は、モーションの終了後からさらに「思考時間」という時間が過ぎるまでアクションを使えないのだ。

思考時間には右記の特徴があり、これが短いほどつぎの攻撃を出すまでのペースが速くなる。しかし、攻撃や移動のモーションが長かったり、思考時間のカウントをやり直したりするなどの理由で、思考時間の長さと実際の行動ペースが一致しないことが多い。



⬅敵のなかには、思考時間が過ぎるまでは、向きを変えることすらしないものもいる。



⬆Gエリミネーターなどは、攻撃を当ててダメージモーションをとらせると、思考時間が過ぎる前でも反撃してくる。

◎思考時間のおおまかな特徴

- 思考時間の長さは敵の種類ごとに決まっている
- アクションを使ったあとだけでなくバトル開始時にも思考時間のカウントがはじまる。なお、攻撃を受けてアクションが中断されたときは、思考時間のカウントをやり直すのではなく、アクションを使える状態にもどる
- 基本的に、思考時間のカウント中はアクションを使わないが、移動や向きを変えることは可能
- 思考時間が過ぎる前に移動をはじめた敵は、その動作が終わるまでアクションを使えなくなる
- 敵によっては、思考時間が過ぎたときに「その場で待機するだけ」というアクションを行ない、思考時間のカウントがやり直しになる場合がある(P.408〜483のエネミーリストで「アクション」の欄に「▲待機」と記載されている敵が該当)
- グロッキー状態やストップ状態になっている敵は思考時間のカウントが一時停止する
- 通常、思考時間が過ぎたあとにアクションを使うのは1回だけだが、魔晄人間系、トンベリ系、ジェネラルタンク系、セフィロス、ミネルヴァなどは、2〜4回連続で使うことがある(一連のアクションが終わると思考時間のカウントがはじまる)
- 敵のなかには、ダメージモーションをとったり、特定のタイプの攻撃を規定回数まで受けたり、自分のHPが尽きたりすると、思考時間が過ぎる前でもアクションを使うものがいる

敵が使うアクションは独自の性質を持つ

敵が使うアクションの種類はとても多い。名前だけでも約400種類におよぶうえ、たとえ同じ名前のアクションでも、どの敵が使うかによって基礎攻撃力や発生させるステータス変化がちがうこともあるのだ。敵によっては、ザックスが使用できるものと同名の魔法を使うこともあるが、基本的に効果の一部がちがうので注意したい。



➡たとえば足斬草の『ブリザガ』は、グロッキー効果ではなく沈黙効果を持っている。

アクションが中断されるかどうかは使う敵ごとにちがう

ザックスも敵も、アクションの使用中に攻撃を食らったり毒状態の効果でダメージを受けたりすると、ダメージモーションをとってアクションが中断されてしまう(がまん状態になっているときは中断されない)。ところが、一部の敵は「特定のアクションの使用中はダメージモーションをとらない」という性質を持っており、該当するアクションは何があっても阻止されないのだ。なお、この「特定のアクション」には、『ケアル』や『ファイア』などの各魔法をはじめ、弾や雷などを飛ばす技は含まれないことが多い。



⬅ムーバー系の敵が使ってくるアクションは、ザックスが攻撃を当てても阻止できないことが多い。



➡しかし、使ってきたのが『グラビガ』か『フレア』ならザックスの攻撃を当てれば中断させることが可能。

敵の攻撃の多くはダメージ量の上限が99999

ザックスは、特定のアクセサリを装備しているときをのぞき、与えるダメージ量や回復量の上限が9999になっている(→P.70)。一方、敵が使ってくるアクションは、右記のものをのぞけばダメージ量や回復量の上限が99999なのだ。そのため、難易度がとても高いミッションで現れる敵に攻撃されたり、ザックスの残りHPが数万あるときに割合ダメージ(→P.68)の攻撃を食らったりすると、ほぼ確実に9999を超えるダメージを受ける。

◉ダメージ量や回復量が9999を超えないアクション

- レッサーデーモンの『ダイビングボム』
- シザーデビルの『ツインクロー』
- 金剛坊カルラ、金剛坊クビラ、金剛坊キンナラの『金剛裏拳』(ダメージ量が固定のもの。金剛坊クビラと金剛坊キンナラはダメージ量が固定ではない『金剛裏拳』を使うこともある)

※実験体 百廿参號がリレイズ状態の効果で復活するときの回復量も上限が9999になっている

ENEMY COLUMN 敵は魔法が使えないときでも詠唱を行なう

すべての魔法は、沈黙状態になっているか残りMPが消費量に満たないときは使用できない。これはザックスと敵で共通のルールだが、同じ「使用できない」でも、ザックスと敵では制限のされかたがちがう。

ザックスは魔法のコマンド自体を決定できなくなるのに対し、敵は沈黙状態やMP不足のときでも、魔法を使おうとして詠唱のモーションをとるのだ(魔法のエフェクトや効果は現れない)。魔法を頻繁に使ってくる敵の多くは、『サイレス』などで沈黙状態にするか、『アスピル』などでMPをゼロまで減らしておくと、ムダな詠唱をくり返すばかりとなり、ほぼ無力化できる。



⬆沈黙状態にならない敵も、MPがゼロになると魔法を使えなくなる。ただし、MP消費0状態のときは魔法を使ってくるので注意。

敵を倒せば、経験値、SP、ギルを得ることが可能

ザックスが敵を倒すと、その方法によらず、経験値、SP、ギルが手に入る(自爆したり逃げたりした敵のぶんは入手できない)。入手量は敵ごとに決まっているが、SPの量は「敵を倒したあと、ダメージを受けずにつぎの敵を倒す」ことをくり返せば、2倍、3倍、4倍……と増えていく。この倍率は9倍まで上がるものの、バトルが終わるか、ザックスがダメージを受けると1倍にもどってしまう。HPだけでなく、MP、AP、SPに対するダメージでも倍率はもどるが、ダメージ量がゼロだったときや吸収したときはもどらずにすむ。

ちなみに、敵を倒したときに入手できるギルの額は、アクセサリの高級腕時計や平家の魂を装備していれば、本来の量の2倍に増える。



⬅画面には表示されないが、敵を倒したときはSPやギルのほかに経験値も入手している。



➡敵をノーダメージで倒せるなら、入手SPの多い敵は最後に残せば、SPを多くかせげる。

敵から戦利品を得るには2種類の方法がある

戦利品とは、敵から入手できるアイテムやマテリアの総称。倒した敵が落とすものと、『盗む』『ぶんどる』で盗めるものの2種類があり、1体の敵から両方の戦利品を得ることも可能だ。

落とすものと盗めるものの種類や個数は敵ごとに決まっていて、どちらにも「通常」と「レア」というふたつの候補が存在する。戦利品がレアのものになる確率は低めだが、レアのほうが貴重なものだったり個数が多かったりすることが多い。なお、通常のものとレアのものが完全に同じという敵もいる。

戦利品が手に入る確率や、レアのものになる確率は、下記の計算式で決まり、ザックスの運が高いほどアップする。さらに、右の表にあげたアクセサリを装備すれば、戦利品の入手確率が上がったり個数が増えたりするので、手に入りにくいマテリアやアイテムを集めたいときに利用するといいだろう。

◎戦利品を落とす確率と盗める確率

$$\text{敵ごとに設定された確率} + \frac{\text{ザックスの運} \div 10}{256}$$

※敵ごとの確率はP.408～483を参照

◎戦利品がレアのものになる確率

戦利品を落としたとき

$$\frac{1}{8} + \frac{\text{ザックスの運} \div 10}{256}$$

戦利品を盗んだとき

$$\frac{1}{4} + \frac{\text{ザックスの運} \div 10}{256}$$



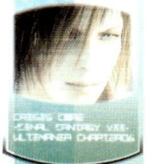
⬆ミッションに参加すれば、さまざまな敵と何度も戦うことができる。これを利用して目当ての戦利品を何個も手に入れよう。

◎戦利品の入手に影響するアクセサリ

アクセサリ名	落とす確率が9倍になる(※1)	落とすものがアイテムだったときは個数が2倍になる(※2)	落とすものがマテリアだったときは個数が2倍になる(※2)	落とすものと盗めるものが、かならずレアのものになる	かならず盗める
ジュエルリング	○	○	—	—	—
モグのお守り	○	—	—	○	—
盗賊の小手	—	—	—	—	○
平家の魂	○	○	○	○	○

※1……この欄が「○」になっているアクセサリを2個以上装備しているときは落とす確率が100%になる

※2……この欄が「○」になっているアクセサリを2個以上装備しても個数は2倍より多くならない



CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

エネミーリスト
ENEMY LIST

約400種類にもおよぶ敵(エネミー)のデータを一挙に公開する。強敵と戦うときのアドバイスも掲載しているので、本編やミッションで勝てない敵がいたら、このコーナーをチェックするといい。

リストの見かた

【エネミーの分類や掲載順は右記を参照】



❶**解説**……特殊エネミーのページにのみ掲載。おおまかな行動、攻略法、アクションなどを解説している。

❷**系統名**……敵の外見をもとにした分類。

❸**名前**……敵の名前。同じ名前で能力の大きくちがう敵がいるときは、( )内にアルファベットまたは出現するミッションの番号をつけて区別している。

❹**出現場所**……その敵が出現するマップ名およびミッション名。「★」がついたものは逃げられないバトルでのみ出現することを、「☆」がついたものは通常のバトルと逃げられないバトルの両方で出現することを示す。

❺**基本能力**……その敵のパラメータ、その敵を倒すと入手できる経験値&SP&ギルの量、その敵にいつも発生しているステータス変化(永久ステータス)の種類。

❻**属性との相性**……属性を持つ攻撃で受けるダメージ量の変化。意味は以下のとおり。
- **弱点**…受けるダメージ量が2倍になる
- **――**…受けるダメージ量が変化しない
- **半減**…受けるダメージ量が半分になる
- **無効**…ダメージを受けない
- **吸収**…本来受けるはずのダメージ量のぶんHPが回復する

❼**耐性値**……ステータス変化の発生を防ぐ確率に影響する値(→P.71)。「無効」の場合は確実に防ぐ。有利なステータス変化はかならず発生するため省略している。

❽**ほかの特性**……耐性値や思考時間などのデータ。
- **割合**…割合ダメージ(→P.68)を無効化するかどうか。「○」だと無効化せず、「無効」だと無効化する
- **即死**…即死効果の耐性値(→P.71)
- **ふきとばし**…ふきとばし効果の耐性値(→P.71)
- **斬鉄剣**…斬鉄剣効果の耐性値(→P.80)
- **思考時間**…バトル開始後やアクション使用後にアクションを使えなくなる時間(→P.404)
- **よろめき度**…その敵のよろめき度(→P.55)。この値が高いほどダメージモーションをとりにくい
- **攻撃中断**…使用中の魔法や技が、ザックスの攻撃で中断されるかどうか。「○」だと中断され、「無効」だと中断されない。ただし、このデータとは関係なく、中断されるかどうかが個別に決まっているアクションもある
- **浮遊**…宙に浮いているかどうか。「○」だと浮いていて、「×」だと浮いていない。浮いていると『クエイク』が当たらない

通常エネミー

フィールドを移動しているときに、特定の地点を通ると出現する敵。所属や生態に応じて「神羅軍」「ウータイ兵」「ジェネシス軍」「兵器」「チョコボモードの絵柄になっているモンスター」「一般的なモンスター」に大きく分類し、それぞれの分類ごとに下記の順番で掲載している。
- その分類のなかで、外見が似たものを同じ系統としてまとめ、本編での出現時期が早い系統から順に掲載(ミッションにのみ出現する系統は最後に掲載)
- 同じ系統内のモンスターは、ごく一部をのぞいてレベルが低い順に掲載

特殊エネミー

本編で1回だけ戦える敵や、ミッションのボス戦でのみ出現する敵(グロスパンツァー、コパンツァー、レッドマテリア、ブルーマテリア、イエローマテリア、グリーンマテリア、Gヘタイロイをのぞく)。掲載順のルールは通常エネミーと同じ。

❾**戦利品**……その敵から入手できる戦利品。落は落とすもの、盗は盗めるもののデータで、右側には入手できる確率の基本値を記している。確率や戦利品の欄が「――」の場合は、何も入手できないことを示す。戦利品が入手できる確率、レアのものになる確率、戦利品の個数は、ザックスの運や装備で変わる(→P.406)。

❿**アクション**……その敵が使うアクション。【 】内にはアクションのおもな効果を下記のように示している(詳細はP.484～494に掲載)。名前の頭に「▲」がついたアクションは名前が表示されない。
- **(属性名)**…その属性を持つ
- **物攻**…物理攻撃(→P.67)
- **魔攻**…魔法攻撃(→P.67)
- **物攻無視**…体力無視の能力を持つ物理攻撃
- **魔攻無視**…精神無視の能力を持つ魔法攻撃
- **割合**…対象のパラメータの現在値(残っている量)でダメージ量が決まる
- **MAX割合**…対象のパラメータの最大値でダメージ量(または回復量)が決まる
- **HP減、MP減、AP減、SP減**…そのパラメータにダメージを与える。「HP減」だけの場合は省略
- **HP吸、MP吸、AP吸**…そのパラメータを吸収する
- **HP増**…HPを回復する
- **○○ダメージ**…記載の量のダメージを与える。『SPバリア』などの効果でしか軽減できない
- **残りHPを1に**…「ザックスの残りHP－1」のダメージを与える。『SPバリア』などの効果でしか軽減できない
- **クリティカル確実**…かならずクリティカルになる
- **(ステータス変化名)**…そのステータス変化を発生させる(基本発生率や基本持続時間はP.484～494に掲載)
- **解除:(ステータス変化名)**…そのステータス変化を解除する
- **リミット－○**…数字の段階分リミットゲージを下げる
- **自爆**…使った敵は攻撃後に消滅する
- **バトルから離脱**…使った敵はその場から去る
- **行動が変化**…使ったあとに攻撃手段などが変化する
- **演出あり**…使用時に特別な演出が挿入され、モーションが終わるまではザックスが何もできなくなる

INDEX

神羅兵(隊員)



警備兵

出現場所 ★MAP 0-1 壱番街 駅ホーム(仮想空間)、★M 1-1-1 神羅軍 基本訓練

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
3	210	2	3	2	1	1	3	1	1	0	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	0.5秒	落	—	通常	—
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	—
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	—	通常	—
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	—

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【1発1ダメージ】、▲待機



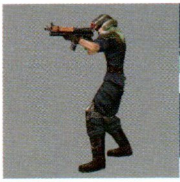
突撃兵

出現場所 ☆M 1-2-1 兵士の挑戦、M 1-2-2 兵士の再挑戦、M 1-2-3 兵士の再々挑戦など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
8	538	3	16	3	2	2	5	8	8	20	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、手榴弾【物攻無視】



擲弾兵

出現場所 ★MAP 10-1a ニブルヘイム、★MAP 10-1c ニブルヘイム(夜)、★M 1-1-2 神羅軍 応用訓練

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
23	2840	4	20	3	2	3	7	133	12	30	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション×2
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション×2

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、手榴弾【物攻無視】、ポーション【MAX割合/HP増】

※ MAP 10-1a ニブルヘイムでは「戦利品を落とす確率:1/32」



上級兵

出現場所 ★M 1-1-3 神羅軍 50人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	3759	6	21	2	2	4	9	48	12	30	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション×2
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション×2

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲簡易手榴弾【物攻】



特務兵

出現場所 ★M 1-1-4 神羅軍 100人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	5460	8	26	2	3	5	10	56	16	40	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション×2
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション×2

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲簡易手榴弾【物攻】、MP破壊弾【物攻/割合/MP減】、AP破壊弾【物攻/割合/AP減】、ハイポーション【MAX割合/HP増】、万能薬【解除:毒+沈黙+カーズ】



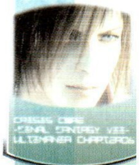
戦闘員

出現場所 ★M 1-1-5 神羅軍 200人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
28	5928	10	30	2	3	6	10	63	16	50	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	1秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション×2
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション×2

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲簡易手榴弾【物攻】、MP破壊弾【物攻/割合/MP減】、AP破壊弾【物攻/割合/AP減】、ダイナマイト【残りHPを1に】、強力手榴弾【物攻】、ポイズン弾【物攻/毒】、サイレス弾【物攻/沈黙】、ストップ弾【物攻/ストップ】、みぞおち【物攻/割合/グロッキー】、ハイポーション【MAX割合/HP増】、万能薬【解除:毒+沈黙+カーズ】



神羅兵(隊員)



親衛隊員

出現場所 ★M 1-1-6 神羅軍 1000人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	7180	12	34	2	4	8	13	93	20	60	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション×2
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション×2

アクション (戦闘員と同じ)



兵隊もどきβ

出現場所 ☆M 9-6-5 エネルギー生命体

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	92500	5280	142	195	202	36	1	2518	300	0	(※1)

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/8	通常	ガードストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	マインドストーン
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/256	通常	フェニックスの尾
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×			レア	フェニックスの尾

アクション パワートンファー【物攻】、ドレイントンファー【物攻／HP吸】

※1……バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル、MP消費0



神羅兵

出現場所 (エピローグ)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
29	6150	11	31	65	3	7	12	0	20	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	——

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】

※エピローグの2戦目では「HP：999999、割合：無効、思考時間：1秒」で『簡易手榴弾』『ハイポーション』を使う

神羅兵(隊長)



伍長

出現場所 ★M 1-2-1 兵士の挑戦、☆M 1-2-2 兵士の再挑戦、☆M 1-2-3 兵士の再々挑戦など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	782	14	10	8	3	8	10	16	8	40	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、手榴弾【物攻無視】、ハイポーション【MAX割合／HP増】



隊長(A)

出現場所 ★MAP 10-1a ニブルヘイム、★MAP 10-1c ニブルヘイム(夜)、★M 1-1-2 神羅軍 応用訓練

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
25	4980	16	23	13	4	10	11	202	12	80	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/4	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ハイポーション

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、手榴弾【物攻無視】、ハイポーション【MAX割合／HP増】

※ MAP 10-1a ニブルヘイムでは「戦利品を落とす確率：1／16」



軍曹

出現場所 ★M 1-1-3 神羅軍 50人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	8190	20	29	19	6	12	16	122	16	80	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション×2
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ポーション×2

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲簡易手榴弾【物攻】

神羅兵(隊長)

曹長



出現場所 ★M 1-1-4 神羅軍 100人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
29	11376	22	31	21	6	13	18	133	20	90	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ハイポーション
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ハイポーション

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲簡易手榴弾【物攻】、MP破壊弾【物攻／割合／MP減】、AP破壊弾【物攻／割合／AP減】、ハイポーション【MAX割合／HP増】、万能薬【解除：毒＋沈黙＋カーズ】

准尉



出現場所 ★M 1-1-5 神羅軍 200人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	14971	24	48	23	7	16	20	138	20	100	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ハイポーション
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ハイポーション

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲簡易手榴弾【物攻】、MP破壊弾【物攻／割合／MP減】、AP破壊弾【物攻／割合／AP減】、ダイナマイト【残りHPを1に】、強力手榴弾【物攻】、ポイズン弾【物攻／毒】、サイレス弾【物攻／沈黙】、ストップ弾【物攻／ストップ】、みぞおち【物攻／割合／グロッキー】、ハイポーション【MAX割合／HP増】、万能薬【解除：毒＋沈黙＋カーズ】

少尉



出現場所 ★M 1-1-6 神羅軍 1000人組手

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
33	22106	33	51	33	11	24	38	171	24	120	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ハイポーション
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ハイポーション

アクション （准尉と同じ）

隊長(B)



出現場所 （エピローグ）

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	8280	28	49	24	8	21	24	0	24	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落 ――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗 ――	通常	――
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×		レア	――

アクション ▲トンファー【物攻】、▲銃5連射【物攻】、手榴弾【物攻無視】、ハイポーション【MAX割合／HP増】

※エピローグの2戦目では「レベル：32、HP：999999、割合：無効、思考時間：1秒」で『手榴弾』を使わない

ウータイ兵(兵卒)

ウータイ 兵卒



出現場所 ☆MAP 2-1 タンブリン山 山道、★MAP 2-2 タンブリン山 砦周辺、M 4-1-1 ウータイ兵 発見など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
3	178	9	6	11	3	3	1	4	1	12	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	3秒	落 1/16	通常	ポーション
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ポーション
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、逃走【バトルから離脱】、▲待機

※ MAP 2-2 タンブリン山 砦周辺で塀の上にいるときは「思考時間：6秒」で『銃5連射』のかわりに『掩護射撃』を使う

ウータイ 甲兵



出現場所 ☆M 4-1-3 脱出兵追撃、M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せ、☆M 4-3-1 偵察部隊を倒せなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
14	691	10	14	13	5	4	9	8	8	16	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ポーション
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲槍突き【物攻無視】、▲銃5連射【物攻】

ウータイ兵（兵卒）



ウータイ 乙兵

出現場所：☆M 4-1-5 侵入者を阻止せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	1272	14	15	14	6	5	16	44	12	20	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	2.7秒	落 1/21	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ポーション
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	30	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲銃5連射【物攻】



ウータイ 丙兵

出現場所：M 4-1-6 ウータイ残党を探せ、M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て、M 4-2-2 スラム地区の敵を討て

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
18	2227	16	17	14	8	7	22	104	12	24	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/21	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション×2

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲銃5連射【物攻】



ウータイ 丁兵

出現場所：M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て、M 4-2-4 ウータイへ進撃せよなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
25	3280	16	27	15	11	8	26	143	16	26	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1秒	落 1/21	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	80	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション×2

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、痛・撃・斬【物攻無視】



ウータイ 戊兵

出現場所：M 4-4-4 スラムでの待機、☆M 4-4-5 反神羅の拠点、M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
37	4375	19	71	16	14	11	29	311	20	28	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	0.8秒	落 1/21	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	100	よろめき度	4		レア	ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション×2

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、麻酔弾【物攻／ストップ】



ウータイ 己兵

出現場所：☆M 4-5-1 指揮官を抹殺せよ、☆M 4-5-2 ウータイ残党を叩け、M 4-5-3 円月輪隊を叩け

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
42	10305	23	74	17	14	13	31	383	24	30	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	0.8秒	落 1/21	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	150	よろめき度	4		レア	ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション×2

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、致・命・斬【物攻無視／クリティカル確実】、衝撃弾【物攻／グロッキー】



ウータイ 庚兵

出現場所：M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ、M 4-5-5 再編制を阻止せよ、M 4-5-6 ウータイを平定せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
48	19570	33	101	21	16	19	1	476	28	34	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/21	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	200	よろめき度	4		レア	ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション×2

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、破・撃・斬【物攻無視】、即死弾【物攻／即死】



ウータイ 辛兵

出現場所 M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち、M 7-6-3 スカウトマン・停滞

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
60	20350	34	122	22	16	21	1	712	32	40	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	——	沈黙	0	即死	200	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/21	通常	ポーション
		レア	ポーション×2
盗	確実	通常	ポーション
		レア	ポーション×2

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、心・破・斬【物攻無視／リミット−1】



兵隊もどきγ

出現場所 ☆M 9-6-5 エネルギー生命体

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	92500	2384	142	93	202	133	1	2524	348	0	(※1)

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/32	通常	パワーストーン
		レア	マインドストーン
盗	確実	通常	ラックストーン
		レア	マジックマスター

アクション パワーショット【物攻】、ハートブレイク【物攻／MP&AP&SP減】

※1……がまん、リジェネ、クリティカル、MP消費0



ウータイ 兵長

出現場所 MAP 2-1 タンブリン山 山道、★MAP 2-2 タンブリン山 砦周辺、★M 4-1-1 ウータイ兵 発見など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
4	575	12	12	11	3	3	3	10	8	24	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/16	通常	ポーション
		レア	ハイポーション
盗	確実	通常	ポーション
		レア	ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲槍突き【物攻無視】、▲銃5連射【物攻】、▲待機

※MAP 2-2 タンブリン山 砦周辺では「思考時間：7.3秒」



ウータイ 兵督

出現場所 ☆M 4-1-3 脱出兵追撃、☆M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せ、☆M 4-3-3 拠点の敵を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
19	3350	14	21	13	6	4	14	63	28	30	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	ファイア
盗	確実	通常	ポーション
		レア	ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲槍突き【物攻無視】、▲銃5連射【物攻】



ウータイ 士卒

出現場所 ☆M 4-1-5 侵入者を阻止せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
24	4280	15	25	14	7	6	18	172	32	44	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒
氷	——	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	120	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	ブリザド
盗	確実	通常	ポーション
		レア	ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲槍突き【物攻無視】、▲銃5連射【物攻】



ウータイ 曹長

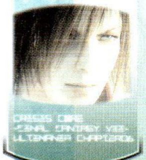
出現場所 M 4-1-6 ウータイ残党を探せ、M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討てなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	4258	16	28	15	10	7	23	205	32	48	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	150	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	サンダー
盗	確実	通常	ポーション
		レア	HPの魔晄石

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、痛・撃・斬【物攻無視】、衝撃弾【物攻／グロッキー】



ウータイ兵(兵長)



ウータイ 曹督

出現場所 M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ、M 4-2-5 ウータイの敵を討て、M 4-2-6『ウータイ五聖』を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	4654	17	38	16	12	9	27	242	36	56	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/16	通常 ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	50	よろめき度	4			レア ケアルラ
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常 ポーション
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、致・命・斬【物攻無視/クリティカル確実】、麻酔弾【物攻/ストップ】



ウータイ 士長

出現場所 ☆M 4-5-1 指揮官を抹殺せよ、☆M 4-5-2 ウータイ残党を叩け

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	21053	24	103	18	14	15	3	575	40	60	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/16	通常 ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア ファイガ
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、破・撃・斬【物攻無視】、衝撃弾【物攻/グロッキー】



ウータイ 士督

出現場所 ★M 4-5-2 ウータイ残党を叩け

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
59	29330	29	121	20	15	17	3	724	48	80	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/16	通常 ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア サンダガ
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、心・破・斬【物攻無視/リミット−1】、麻酔弾【物攻/ストップ】



ウータイ 近衛

出現場所 ☆M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち、☆M 7-6-3 スカウトマン・停滞

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
70	48520	36	153	24	17	23	3	907	52	100	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒	落	1/16	通常 ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア ケアルガ
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ハイポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、割・身・斬【物攻無視/MP減】、対APMP弾【物攻/MP&AP減】

円月輪隊(隊員)



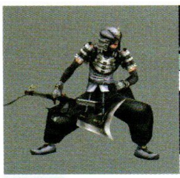
円月輪隊 光月

出現場所 ★MAP 2-4 タンブリン砦 中庭

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
7	1055	20	13	11	3	3	23	16	16	55	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/8	通常 エリクサー
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア エリクサー
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常 ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ポーション

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、▲槍突き【物攻無視】、▲銃5連射【物攻】



円月輪隊 新月

出現場所 ★M 4-3-1 偵察部隊を倒せ、☆M 4-3-2 先行部隊を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
24	4870	322	29	14	18	4	23	74	36	95	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/8	通常 ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア ソーマ
雷	—	グロッキー	30	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア 魔法剣ファイア

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、痛・撃・斬【物攻無視】、衝撃弾【物攻/グロッキー】



円月輪隊 満月

出現場所　☆M 4-3-3 拠点の敵を倒せ、M 4-3-4 機動部隊を倒せ、M 4-3-5 本拠地の敵を倒せなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	5860	480	31	15	40	5	23	199	48	57	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	—	グロッキー	50	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ブリザド

アクション　▲槍袈裟斬り【物攻】、致・命・斬【物攻無視／クリティカル確実】、衝撃弾【物攻／グロッキー】



円月輪隊 秋月

出現場所　☆M 4-4-1 反神羅組織の再編、M 4-4-2 ザックスの抹殺、M 4-4-3 ミッドガルへの潜入

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
61	8980	666	72	22	78	19	23	499	92	185	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	—	グロッキー	160	ふきとばし	200	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ブリザラ

アクション　▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット−1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、ドレイン【魔攻／HP吸】



円月輪隊 銀月

出現場所　☆M 4-5-3 円月輪隊を叩け、☆M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ、☆M 4-5-5 再編制を阻止せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	28400	721	98	24	97	20	23	712	100	196	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	250	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	APストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ファイガ

アクション　▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット−1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、グラビガ【魔攻／割合】



円月輪隊 金月

出現場所　★M 4-5-3 円月輪隊を叩け

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
65	29500	783	101	25	99	22	23	820	108	217	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	—	グロッキー	250	ふきとばし	250	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ブリザガ

アクション　▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット−1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、ファイア【炎／魔攻】



円月輪隊 風月

出現場所　★M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
68	33340	863	113	27	102	22	23	884	116	226	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	—	グロッキー	250	ふきとばし	250	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣サンダガ

アクション　▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット−1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、ファイラ【炎／魔攻】



円月輪隊 名月

出現場所　★M 4-5-5 再編制を阻止せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	38860	894	122	29	113	24	23	1022	120	221	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	—	グロッキー	250	ふきとばし	250	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	デスペル剣

アクション　▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット−1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、3連ファイア【炎／魔攻／即死】





円月輪隊 水月

出現場所 ★M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
29	7350	475	34	16	3	7	34	227	60	67	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	——	グロッキー	70	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣サンダー

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、致・命・斬【物攻無視／クリティカル確実】、衝撃弾【物攻／グロッキー】



円月輪隊 前月

出現場所 ★M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
62	55555	777	73	18	81	9	37	396	68	72	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	——	グロッキー	90	ふきとばし	100	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ファイラ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、破・撃・斬【物攻無視】、魔・心・斬【物攻無視／AP減】、麻酔弾【物攻／ストップ】、ケアルガ【HP増】



円月輪隊 後月

出現場所 ★M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
62	55555	777	73	18	81	11	37	396	68	76	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	——	グロッキー	120	ふきとばし	140	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ファイラ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、破・撃・斬【物攻無視】、動・心・斬【物攻無視／SP減】、麻酔弾【物攻／ストップ】、ケアルガ【HP増】



円月輪隊 左月

出現場所 ★M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	66666	777	77	18	88	13	41	396	68	90	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	——	グロッキー	120	ふきとばし	140	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣ブリザラ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、破・撃・斬【物攻無視】、戦・心・斬【残りHPを1に】、麻酔弾【物攻／ストップ】、ケアルガ【HP増】



円月輪隊 右月

出現場所 ★M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	66666	777	77	18	88	15	41	396	68	96	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	——	グロッキー	120	ふきとばし	140	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣サンダラ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、零・近・斬【物攻無視／MP&AP&SP減】、麻酔弾【物攻／ストップ】、ケアルガ【HP増】



円月輪隊 中月

出現場所 ★M 4-2-6 『ウータイ五聖』を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
66	77777	777	82	20	93	17	44	425	84	175	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	ソーマ
雷	——	グロッキー	120	ふきとばし	140	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔法剣サンダラ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、ケアルガ【HP増】

円月輪隊（隊長）



円月輪隊 幻月

出現場所 ☆M 4-5-6 ウータイを平定せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
73	61750	938	124	30	115	25	10	1094	128	230	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	250	ふきとばし	250	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	ソーマ
盗	1/2	通常	ポーション
		レア	魔法剣ファイガ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット－1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、ファイガ【炎／魔攻】



円月輪隊 秀月

出現場所 ☆M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	65280	1024	138	34	143	27	10	1355	136	227	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.1秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	ソーマ
盗	1/2	通常	ポーション
		レア	魔法剣サンダガ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット－1】、零・近・斬【物攻無視／MP&AP&SP減】、即死弾【物攻／即死】、魔法防御【魔法無効】



円月輪隊 円月

出現場所 ☆M 4-5-6 ウータイを平定せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
85	94585	971	129	33	121	26	10	1132	136	221	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	250	ふきとばし	無効	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	ソーマ
盗	1/2	通常	ポーション
		レア	魔法剣ブリザガ

アクション ▲槍袈裟斬り【物攻】、大・連・斬【物攻※4段目はリミット－1】、三・心・斬【物攻】、即死弾【物攻／即死】、エナジー【魔攻】

ADVICE アドバイス　不利なステータス変化に注意

敵の攻撃が持つ、グロッキー、ストップ、即死といった危険な効果を無効化する装備で戦いたい。物理攻撃をメインに使ってくるため、バリア状態になって受けるダメージを軽減するのが理想的。『即死弾』は◎ボタンで回避できるが、射程が長いうえに攻撃している時間が長いので、成功させるのは難しい。



←大勢で攻めてきたら広範囲に届く攻撃で一掃しよう。

Gコピー系（ナイフ）



????

出現場所 ★MAP 2-6 タンブリン山 獣道

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
6	720	55	8	13	10	22	8	18	24	58	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/32	通常	ソーマ
		レア	ポーション
盗	確実	通常	ポーション
		レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻】、ブリザド【氷／魔攻】



Gアサシン

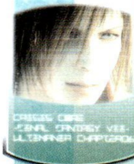
出現場所 ☆MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園、☆M 3-1-1 海岸の敵を討て！など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
6	720	55	8	13	10	22	8	18	24	58	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/32	通常	ソーマ
		レア	ポーション
盗	確実	通常	ポーション
		レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻】、ブリザド【氷／魔攻】



Gコピー系(ナイフ)



Gアベンジャー

出現場所 ★MAP 1-5b 神羅ビル エントランス(崩壊時)、☆M 3-1-3 コピー軍団を倒せ!など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
8	1230	82	10	17	12	26	12	34	48	68	——

炎	——	毒	80	割合	○	思考時間	1.8秒	落	1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	100	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻】、ファイア【炎/魔攻】、ブリザド【氷/魔攻】、▲待機



Gアサルト

出現場所 ★MAP 6-1 零番街 ハイウェイ、☆M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
12	2040	102	12	18	16	28	16	72	60	77	——

炎	——	毒	100	割合	○	思考時間	2.3秒	落	1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	100	即死	0	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、ナイフ投げ【物攻】、ファイア【炎/魔攻】

※ MAP 6-1 零番街 ハイウェイでは「思考時間:3.7秒」



Gコマンド

出現場所 ☆M 7-1-4 補給物資回収任務

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	2448	221	13	20	11	32	20	106	76	207	——

炎	——	毒	100	割合	○	思考時間	1.7秒	落	1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	100	即死	60	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻】、悪魔のナイフ【物攻/毒+沈黙】、サンダラ【雷/魔攻】、ケアルラ【HP増】



Gヴァリアント

出現場所 M 3-3-1 緊急事態!!、M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
39	6845	275	39	24	38	35	22	144	108	102	——

炎	——	毒	100	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	100	即死	140	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	70	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	MPの魔晄石
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻】、呪いのナイフ【物攻/カーズ】、サンダガ【雷/魔攻】、ケアルラ【HP増】



Gプラウラー

出現場所 ☆M 3-4-2 強化コピーの脅威、M 3-4-3 強化コピー軍団、M 3-4-4 ミッドガル 再びなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	7675	385	96	26	77	37	27	729	160	108	——

炎	——	毒	150	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	150	即死	160	よろめき度	4			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	240	ふきとばし	50	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	精神の魔晄石
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、ナイフ投げ【物攻】、ファイア【炎/魔攻】



Gイントルーダー

出現場所 ☆M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ!、M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ!など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
84	27850	408	157	28	144	40	33	1075	240	133	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	APストーン
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、ナイフ投げ【物攻】、ファイラ【炎/魔攻】、ためる【がまん+クリティカル】

Gコピー系(ナイフ)



Gスクタトス

出現場所 M 7-5-3 無人島へ逃げた少女、M 7-5-4 荒地へ逃げた次男など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	17570	397	131	27	122	38	30	416	200	116	——

炎	——	毒	200	割合	○	思考時間	1.2秒	落 1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	200	即死	180	よろめき度	4		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	250	ふきとばし	80	攻撃中断	○	盗 確実	通常	精神の魔晄石
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻/HP吸】、影ぬい【物攻/クリティカル確実/ストップ】、3連ファイア【炎/魔攻】



兵隊もどきα

出現場所 ☆M 9-6-5 エネルギー生命体

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	92500	520	142	46	202	188	64	1446	972	78	(※1)

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落 5/32	通常	マジックストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	マインドストーン
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ラックストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	黒装束

アクション ハイパーブレイド【物攻】、トリプルファイアー【炎/魔攻】

※1……がまん、バリア、マバリア、クリティカル、MP消費0



Gポプリタイ

出現場所 ☆M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ!、☆M 7-6-4 スカウトマン・苛立ちなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
85	48580	446	217	30	194	42	38	891	344	136	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落 1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	150	攻撃中断	○	盗 確実	通常	マインドストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻/HP吸】、影ぬい【物攻/クリティカル確実/ストップ】

※ M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ!のボスとして出現したときは「レベル:82、ふきとばし:200、盗める戦利品(通常):マジックストーン」



Gペルタスタイ

出現場所 M 9-4-2 ジェネシスの情熱

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
87	52580	475	203	34	134	45	44	1026	488	182	リジェネ

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落 1/32	通常	ソーマ
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗 確実	通常	マインドストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	エーテル

アクション ▲2段ナイフ【物攻】、▲ナイフ同時振り【物攻/HP吸】、リミット封じのナイフ【物攻/クリティカル確実/リミット−1】

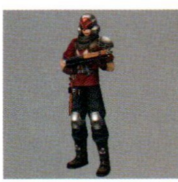
ADVICE アドバイス 背後からの『戦う』が有効

ナイフを振ったり投げたりして多彩に攻めてくるが、背後から『戦う』などを連発すれば反撃を受けにくい。敵の攻撃を△ボタンで防御するか□ボタンで回避したあと、背後にまわりこもう。GスクタトスとGポプリタイの『影ぬい』を受けると30秒間もストップ状態になるので、無効化する装備を忘れずに。



←クリティカルの攻撃で敵を何度もよろめかせるのが有効。

Gコピー系(小銃)



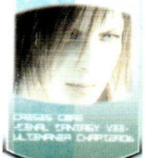
Gアタッカー

出現場所 ☆MAP 7-3 モデオ渓谷 北部、MAP 7-4 魔晄試験採掘施設、M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
15	1680	89	11	14	22	18	6	86	40	46	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	20	よろめき度	4		レア	アミュレット
雷	——	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	精神アップ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ソーマ

アクション ▲3段蹴り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、ファイア【炎/魔攻】



Gコピー系(小銃)



Gトルーパー

出現場所 ☆MAP 9-1 Lv.3 エルジュノン、☆MAP 9-2 Lv.6 エルジュノン、M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	2030	121	12	17	31	21	8	98	80	86	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	──	沈黙	無効	即死	40	よろめき度	4
雷	──	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	ミスリルの小手
盗	確実	通常	精神アップ改
		レア	ミスリルの小手

アクション ▲3段蹴り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲待機



Gレギオン

出現場所 MAP 10-4 ニブル山 山道、M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ!、M 7-1-6 2回目の代理人任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
18	3040	256	16	20	35	23	10	188	92	93	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	──	沈黙	無効	即死	80	よろめき度	4
雷	──	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	フォースブレス
盗	確実	通常	魔力アップ改弐
		レア	タリスマン

アクション ▲3段蹴り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、バリア【バリア】、▲待機



Gヴェレテス

出現場所 M 3-3-3 奇襲! ミッドガル、M 3-3-4 拠点破壊作戦

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	6771	522	47	22	31	27	13	501	108	122	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1秒
氷	──	沈黙	無効	即死	120	よろめき度	4
雷	──	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	力の魔晄石
		レア	MPの魔晄石

アクション ▲3段蹴り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、ファイガ【炎/魔攻】、ブリザガ【氷/魔攻】



Gスパルタン

出現場所 M 3-3-5 決戦! ミッドガル、M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6、☆M 9-1-3 痕跡アリなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
65	8240	638	68	24	31	29	16	612	148	135	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	0.8秒
氷	──	沈黙	無効	即死	160	よろめき度	4
雷	──	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	力の魔晄石
		レア	精神の魔晄石

アクション ▲3段蹴り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲銃5連射【物攻/ストップ】、ファイラ【炎/魔攻】



Gケントウリオ

出現場所 ☆M 3-4-5 コピー工場を破壊せよ!、★M 3-5-1 コピー軍団を迎撃せよ!など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
73	18435	2246	102	25	105	31	19	1282	164	156	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	──	沈黙	無効	即死	250	よろめき度	4
雷	──	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	力の魔晄石
盗	確実	通常	魔力の魔晄石
		レア	精神の魔晄石

アクション ▲3段蹴り【物攻】、▲銃5連射【物攻】、▲銃5連射【物攻/即死】、ドレイン【魔攻/HP吸】

Gコピー系(ダイバー)



Gダイバー

出現場所 ★MAP 8-1 コスタ・デル・ソル ビーチ、☆M 8-4-4 謎のメール その4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	3440	97	16	21	31	33	20	136	88	122	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒
氷	──	沈黙	0	即死	120	よろめき度	4
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	60	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ハイポーション
		レア	ブリザド
盗	確実	通常	精神の魔晄石
		レア	精神の魔晄石

アクション ▲曲撃ち【物攻】、フィンキック【物攻】、▲待機

INDEX

Gコピー系(ダイバー)



Gマリーネ

出現場所 ★M 10-3-1 バカンスのはじまり

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	8350	106	27	28	36	42	22	224	100	131	リジェネ

炎	——	毒	60	割合	○	思考時間	0.3秒
氷	——	沈黙	0	即死	120	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	80	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	神羅保式防具
		レア	ブリザラ
盗	確実	通常	力の魔晄石
		レア	魔力の魔晄石

アクション ▲曲撃ち【物攻】、フィンキック【物攻】、▲待機

Gコピー系(ロッド)



Gイレイサー

出現場所 ★MAP 1-9 LOVELESS通り、★M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！、★M 7-2-1 破壊計画

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
15	8400	170	14	22	21	58	17	161	112	560	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.8秒
氷	——	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	20	ふきとばし	150	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	1/2	通常	エーテル
		レア	ハイポーション

アクション ▲跳びロッド振り【物攻】、▲ショットガン【物攻】、コンビネーション(2段攻撃)【物攻／グロッキー】、ファイア【炎／魔攻】、烈日【物攻／演出あり】、▲待機

※ MAP 1-9 LOVELESS通りで倒したときは「バリア」を確実に落とす。M 3-1-3 M 7-2-1 では「烈日」を使わない



Gスマッシャー

出現場所 MAP 7-4 魔晄試験採掘施設、☆M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	8800	175	23	23	21	59	22	375	144	640	——

炎	——	毒	50	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	150	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	30	ふきとばし	150	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	1/2	通常	ドレイン
		レア	ダイヤの小手

アクション ▲跳びロッド振り【物攻】、▲ショットガン【物攻】、コンビネーション(2段攻撃)【物攻】、ファイラ【炎／魔攻】

Gコピー系(ガンブレード)



Gブレイダー

出現場所 ☆MAP 9-2 Lv.6 エルジュノン、★M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
19	9780	381	24	25	26	58	23	665	180	720	——

炎	——	毒	50	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	150	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	40	ふきとばし	150	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	1/2	通常	ドレイラ
		レア	アスピル

アクション ▲2段ガンブレード【物攻】、ガンブレード【物攻無視】、ファイラ【炎／魔攻】、▲待機



Gスレイヤー

出現場所 ★MAP 11-3 裏山、M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！、☆M 3-3-1 緊急事態!!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
32	27590	462	31	29	29	66	43	1011	200	830	——

炎	——	毒	150	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	——	沈黙	200	即死	無効	よろめき度	4
雷	——	グロッキー	50	ふきとばし	250	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	ポーション
		レア	力の魔晄石
盗	1/2	通常	アスピル
		レア	ドレイガ

アクション ▲2段ガンブレード【物攻】、コンビネーション(5段攻撃)【物攻】、ガンブレード【物攻無視／グロッキー】、ウォール【バリア＋マバリア】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、▲待機



Gバルドール

出現場所 ☆M 3-3-4 拠点破壊作戦、M 3-3-5 決戦！ ミッドガル、☆M 9-1-3 痕跡アリなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
44	72380	580	46	33	67	70	44	1906	232	950	——

炎	——	毒	200	割合	無効	思考時間	1秒
氷	——	沈黙	250	即死	無効	よろめき度	5
雷	——	グロッキー	60	ふきとばし	250	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	ポーション
		レア	回転攻撃
盗	1/2	通常	ドレイガ
		レア	アスピガ

アクション ▲2段ガンブレード【物攻】、コンビネーション(5段攻撃)【物攻】、ガンブレード【物攻／グロッキー】、エナジー【魔攻】、ウォール【バリア＋マバリア】、ケアルガ【HP増】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】

Gコピー系(ガンブレード)



Gパラディン

出現場所 ★M 7-3-5 Pの未来予知 Lv.5、☆M 9-1-4 ジェネシスの妨害など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	87540	890	51	34	99	74	46	2558	264	1240	―

炎	―	毒	250	割合	○	思考時間	0.8秒	落	確実	通常	ポーション
氷	―	沈黙	250	即死	無効	よろめき度	4			レア	力の魔晄石
雷	―	グロッキー	70	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ドレイガ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ミスリル

アクション ▲2段ガンブレード【物攻】、コンビネーション(5段攻撃)【物攻】、ガンブレード【物攻／グロッキー】、エナジー【魔攻】、ウォール【バリア＋マバリア】、ケアルガ【HP増】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】



Gジェネラル

出現場所 ★M 3-4-3 強化コピー軍団、☆M 3-4-4 ミッドガル再び

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	164430	2210	92	35	101	78	48	4004	308	1560	―

炎	―	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.7秒	落	確実	通常	ルナハープ
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ルナハープ
雷	―	グロッキー	80	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	鉄拳パンチ
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	マジカルパンチ

アクション ▲2段ガンブレード【物攻】、コンビネーション(5段攻撃)【物攻】、ガンブレード【物攻／グロッキー】、ブリッツ【魔攻】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】、ケアルガ【HP増】



Gレニゲイト

出現場所 ★M 3-5-6 ジェネシス軍団の最後、★M 9-4-1 ジェネシスの野望

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
82	232400	3440	142	36	203	82	52	6029	348	1660	―

炎	―	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.2秒	落	確実	通常	ポーション
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ゼイオの実
雷	―	グロッキー	90	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	セーフティビット
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ホワイトケープ

アクション ▲2段ガンブレード【物攻】、コンビネーション(5段攻撃)【物攻】、ガンブレード【物攻／グロッキー】、ダメージ アップ【クリティカル】、無敵化【無敵】、ケアルガ【HP増】

ADVICE アドバイス 回避をからめて攻める

『戦う』などを何度も仕掛け、反撃されそうになったら敵の斜め前の方向へ◉ボタンでの回避をくり返しながら移動すると、あまりダメージを受けずにすむ。より安全に戦いたいなら、逃げまわりながら魔法で攻撃していくか、『パワーアタック』や『ヘルブリザガ』などで敵をグロッキー状態にしておくといい。



← 物理攻撃を多用してくるのでバリア状態になって戦おう。

Gコピー系(棒)



Gウォーリア

出現場所 ★MAP 6-1 零番街 ハイウェイ、★M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
15	8290	256	15	61	26	31	13	469	144	98	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	確実	通常	リストバンド
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	リストバンド
雷	―	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	毒の衝撃
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	沈黙の衝撃

アクション ▲2段振り【物攻】、ツイン・アーツ【物攻※2段目はグロッキー】、ファイラ【炎／魔攻】、サイレス【沈黙】

※ MAP 6-1 零番街 ハイウェイで倒したときは「リジェネ」を確実に落とす



Gバトラー

出現場所 MAP 7-3 モデオ渓谷 北部、MAP 7-4 魔晄試験採掘施設、☆M 3-2-1 スラムの敵を攻撃せよ!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	8300	472	18	62	27	33	22	577	176	112	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/2	通常	リストバンド
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	パワーリスト
雷	―	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	毒の衝撃
		ストップ	120	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	沈黙の衝撃

アクション ▲2段振り【物攻】、ツイン・アーツ【物攻※2段目はグロッキー】、サンダラ【雷／魔攻】、ストップ【ストップ】、ケアル【HP増】

INDEX



Gデリーター

出現場所 ★MAP 10-5 ニブル山 魔晄炉前、★M 3-2-5 敵の姿を追いかけろ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	16610	589	26	76	43	34	33	798	188	130	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	確実	通常	グラビデ
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	グラビデ
雷	—	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	沈黙の衝撃
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	死の衝撃

アクション ▲左タックル【物攻】、▲鎌2段斬り【物攻無視※2段目はHP吸】、デスサイズ【物攻無視／HP吸】、ドレイン【魔攻／HP吸】、アスピル【魔攻／MP吸】、グラビデ【魔攻／割合】、ホワールウインド【物攻／割合／演出あり】、▲待機



Gプレデター

出現場所 ★MAP 11-3 裏山、M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！、☆M 3-3-1 緊急事態!!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
33	12460	788	28	78	44	36	36	946	232	146	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/2	通常	リストバンド
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	パワーリスト
雷	—	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	沈黙の衝撃
		ストップ	120	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	死の衝撃

アクション ▲左タックル【物攻】、▲鎌2段斬り【物攻無視※2段目はHP吸】、デスサイズ【物攻無視／HP吸】、ライフシェイバー【物攻無視／HP吸】、グラビガ【魔攻／割合】、ドレイン【魔攻／HP吸】、アスピル【魔攻／MP吸】、メイルシュトローム【物攻／割合／演出あり】、▲待機



Gデバステーター

出現場所 ★M 3-3-3 奇襲！ ミッドガル、★M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
43	88287	973	52	80	54	38	42	1478	264	161	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/2	通常	パワーリスト
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイパーリスト
雷	—	グロッキー	140	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	停止の衝撃
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ショックの衝撃

アクション ▲左タックル【物攻】、▲鎌2段斬り【物攻無視※2段目はHP吸】、デスサイズ【物攻無視／HP吸】、ライフシェイバー【物攻無視／HP吸】、ドレイン【魔攻／HP吸】、アスピル【魔攻／MP吸】、タイフーン【物攻／割合／演出あり】



Gガーディアン

出現場所 ★M 3-4-4 ミッドガル 再び、★M 7-5-4 荒地へ逃げた次男など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	60245	1355	174	82	127	33	46	4455	288	173	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	カイザーナックル
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	カイザーナックル
雷	—	グロッキー	140	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	停止の衝撃
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ショックの衝撃

アクション ▲左タックル【物攻】、▲鎌2段斬り【物攻無視※2段目はHP吸】、デスサイズ【物攻無視／HP吸】、ライフシェイバー【物攻無視／HP吸】、フレア【魔攻】、テンペスト【物攻／割合／演出あり】



Gエンフォーサー

出現場所 ☆M 3-5-4 コピー軍団を追撃せよ！、M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ！など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
82	112850	2248	181	83	133	37	47	5644	320	182	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	カイザーナックル
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	カイザーナックル
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	停止の衝撃
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	属性王

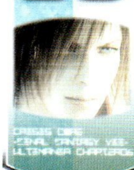
アクション ▲左タックル【物攻】、▲鎌2段斬り【物攻無視※2段目はHP吸】、デスサイズ【物攻無視／HP吸】、ライフシェイバー【物攻無視／HP吸】、アルテマ【魔攻】、トーネイド【物攻／割合／演出あり】

ADVICE アドバイス あえて接近戦を挑もう

HPやMPを吸収する魔法や技を多用してくるため、攻撃を受けないようにしたい。しかし、動作の速い『左タックル』や、広範囲に届く『鎌2段斬り』もくり出してくるので、無傷で倒すのは困難。背後から攻撃していき、敵がこちらを向きはじめたら◉ボタンによる回避で離れることをくり返そう。



←敵は移動が遅いので、遠くから地道に攻撃するのも手。



魔晄人間系



Gカイーナ

出現場所 ★MAP 12-6 忘却の湖

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	68460	885	49	16	21	144	38	3430	1600	44	マバリア

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落 確実	通常	金の腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	50	よろめき度	4		レア	金の腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	英雄の薬
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	英雄の薬×2

アクション ▲真空ツメ【物攻】、切り裂く【物攻無視】、ファイガ【炎／魔攻】、▲スライド回避



Gアンテノーラ

出現場所 ★MAP 12-6 忘却の湖

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	68460	885	49	16	21	144	38	3430	1600	44	バリア

炎	——	毒	50	割合	○	思考時間	2秒	落 確実	通常	川チョコボの腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	川チョコボの腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	アダマンタイト
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	アダマンタイト×2

アクション ▲真空ツメ【物攻】、切り裂く【物攻無視】、電撃【雷／魔攻】、▲スライド回避



Gトロメーア

出現場所 ★MAP 12-6 忘却の湖

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	68460	885	49	16	21	144	38	3430	1600	44	がまん、バリア

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落 確実	通常	カーボンバングル
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	カーボンバングル
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	50	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ダークマター
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ダークマター×2

アクション ▲真空ツメ【物攻】、切り裂く【物攻無視】、追尾弾【魔攻】、▲スライド回避



Gジュデッカ

出現場所 ★MAP 12-6 忘却の湖

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	68460	885	49	16	21	144	38	3430	1600	44	バリア、マバリア

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落 確実	通常	ルーンの腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	ルーンの腕輪
雷	——	グロッキー	50	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ミスリル
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ミスリル×2

アクション ▲真空ツメ【物攻】、切り裂く【物攻無視】、フレア【魔攻】、▲スライド回避



Gルチフェロ

出現場所 ★MAP 12-6 忘却の湖

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	68460	885	49	16	21	144	38	3430	1600	44	がまん

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落 確実	通常	真珠のネックレス
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	真珠のネックレス
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	デブチョコボの羽
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	デブチョコボの羽×2

アクション ▲真空ツメ【物攻】、切り裂く【物攻無視】、ダイビングボム【物攻／割合】、▲スライド回避



Gプルガトリオ

出現場所 ★M 3-4-6 最強コピー登場！、★M 8-6-6 S.O.S……？など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
65	102850	4980	122	38	171	166	124	6672	408	99	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落 確実	通常	パワーストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	ミスリル
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ミスリル
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ミスリル×2

アクション ドレインクロー【物攻／HP吸】、切り裂く【物攻無視】、ダイビングボム【物攻／割合】、エナジー【魔攻】、追尾弾【魔攻】、▲スライド回避

魔晄人間系



Gエンド

出現場所 ☆M 9-4-2 ジェネシスの情熱

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	378500	5886	144	42	254	171	153	9039	848	144	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	127	浮遊	×

落	確実	通常	パワーストーン
		レア	パワーストーン
盗	確実	通常	ダークマター
		レア	ダークマター×2

アクション ドレインクロー【物攻／HP吸】、切り裂く【物攻無視】、ダイビングボム【物攻／割合】、追尾弾【魔攻】、▲スライド回避



魔晄人間

出現場所 M 9-5-1 宝条モンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
88	325800	9973	199	48	255	173	177	16994	480	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	223	浮遊	×

落	確実	通常	パワーストーン
		レア	マジックストーン
盗	確実	通常	パワーストーン
		レア	れんぞくま

アクション ドレインクロー【物攻／HP吸】、切り裂く【物攻無視】、追尾弾【魔攻／割合／MP＆AP減】、▲スライド回避



実験体 百廿壱號

出現場所 ★M 5-4-3 実験体 百廿壱號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
95	278500	8520	202	33	10	162	64	8756	216	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	パワーストーン
		レア	ガードストーン
盗	確実	通常	マジックストーン
		レア	マインドストーン

アクション ▲真空ツメ【物攻】、切り裂く【物攻】、ダイビングボム【物攻】、ファイア【炎／魔攻】、ブリザド【氷／魔攻】、サンダー【雷／魔攻】、ファイガ【炎／魔攻】、ブリザガ【氷／魔攻】、サンダガ【雷／魔攻】、追尾弾【魔攻】、適応【物理無効】、適応【魔法無効】、学習【行動が変化】、▲スライド回避

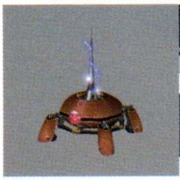
ADVICE アドバイス 敵の動きをよく見て戦う

攻撃が遠くまで一瞬で届く『真空ツメ』『ドレインクロー』がやっかい。敵の動きがよく見える位置で戦い、右の写真の動作をとったら◎ボタンで回避しよう。『切り裂く』も危険な技だが、技名が表示されたときに◎ボタンを押し、少し待ってから敵とすれちがうように◎ボタンで回避すれば、無傷で背後をとれる。



←かがんで右手を内側にまわす動作が『真空ツメ』の前兆だ。

レッドソーサー系



レッドソーサーI

出現場所 ★MAP 1-2 ソルジャーフロア、☆M 1-2-2 兵士の再挑戦、M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
5	570	0	7	1	8	2	1	11	1	8	MP消費0

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/32	通常	ポーション
		レア	ポーション
盗	――	通常	――
		レア	――

アクション ▲飛びつき【物攻】、▲待機



レッドソーサーII

出現場所 M 1-3-2 新型マシン兵器登場！、☆M 1-3-3 打倒ジェネシス軍、☆M 1-3-5 市街戦テスト

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	3333	0	14	11	10	2	1	56	1	28	MP消費0

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1.7秒
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/32	通常	ポーション
		レア	ポーション
盗	――	通常	――
		レア	――

アクション ▲飛びつき【物攻】、ウォール【バリア＋マバリア】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】

レッドソーサー系



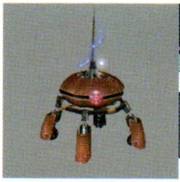
レッドソーサーⅢ

出現場所 M 7-2-2 第二次破壊計画

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
15	2220	0	12	9	10	2	1	48	1	20	MP消費0

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 ——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	——

アクション ▲飛びつき【物攻】、バリア【バリア】、マバリア【マバリア】



レッドソーサーⅣ

出現場所 M 9-3-4 ジェネシスの超兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
78	17250	0	99	20	10	2	1	461	1	60	MP消費0

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 ——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	——

アクション ▲飛びつき【物攻】、アルテマ【魔攻】、ウォール【バリア+マバリア】、デスペル【解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】、自己 … 修復 …【HP増】

ビーソーサー系



ビーソーサーⅠ

出現場所 MAP 6-2 神羅ビル 67階、M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦、☆M 7-1-6 不法品回収任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
8	1020	0	8	5	12	2	1	22	1	14	MP消費0

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 ——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	——

アクション ▲飛びつき【物攻】、放電【雷／魔攻】



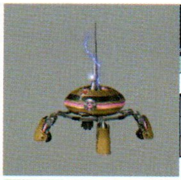
ビーソーサーⅡ

出現場所 M 1-3-5 市街戦テスト、☆M 8-3-1 ビルの電磁波地獄、☆M 8-3-2 無人島の電磁波地獄

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
20	3928	0	19	12	14	2	1	69	1	33	MP消費0

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 ——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	——

アクション ▲飛びつき【物攻】、グラビデ【魔攻／割合】、ウォール【バリア+マバリア】、デスペル【解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】



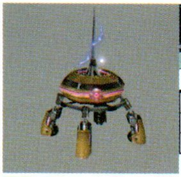
ビーソーサーⅢ

出現場所 M 1-4-3 盗まれた神羅兵器、M 3-3-3 奇襲！ミッドガル、M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	1830	0	53	15	14	2	1	131	1	48	MP消費0

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	ポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 ——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	——

アクション ▲飛びつき【物攻】、強化 … 放電 …【雷／魔攻】、ウォール【バリア+マバリア】、ダメージ アップ【クリティカル】、デスペル【解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】



ビーソーサーⅣ

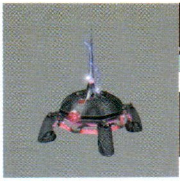
出現場所 M 3-5-2 コピー基地を強襲せよ！、☆M 8-6-6 S.O.S……?、M 9-3-2 ジェネシスの挑戦など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
61	13484	0	71	18	14	2	1	367	1	56	MP消費0

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/32	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 ——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	——

アクション ▲飛びつき【物攻】、フレア【魔攻】、ウォール【バリア+マバリア】、ダメージ アップ【クリティカル】、デスペル【解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】、自己 … 修復 …【HP増】

メタルソーサー系



メタルソーサーI

出現場所：★MAP 9-4 Lv.6 アルジュノン、☆M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！、☆M 7-1-4 補給物資回収任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
14	1680	0	8	7	19	2	1	41	1	16	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	ポーション
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	—

アクション ▲飛びつき【物攻】、放電【雷／魔攻】、グラビデ【魔攻／割合】、▲待機



メタルソーサーIII

出現場所：M 3-4-2 強化コピーの脅威、☆M 7-5-2 荒地へ逃げた長男、M 9-2-3 探索続行など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	4786	0	63	16	19	2	1	235	1	52	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ポーション
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	—

アクション ▲飛びつき【物攻】、クエイク【魔攻】、ウォール【バリア+マバリア】、ダメージ アップ【クリティカル】、デスペル【解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】



メタルソーサーIV

出現場所：M 7-6-4 スカウトマン・苛立ち、M 9-4-1 ジェネシスの野望

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
81	20850	0	108	21	19	2	1	507	1	67	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ハイポーション
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	—

アクション ▲飛びつき【物攻】、自己…修復…【HP増】

ヘリガンナー系



ヘリガンナー

出現場所：MAP 3-2 バノーラ村、M 3-1-2 大型兵器を破壊しろ！、☆M 7-1-1 積荷回収任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
8	1850	0	13	163	2	72	12	51	1	91	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2.7秒	落	—	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	—
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	無効	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	—

アクション ▲グレネード弾【物攻無視】、スピンアタック【物攻】



フライングマシン

出現場所：M 1-2-6 兵士の最終兵器、M 1-3-3 打倒ジェネシス軍、★M 7-1-3 物資回収任務

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
21	4243	0	24	165	8	73	16	322	1	93	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	—	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	—
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	150	攻撃中断	無効	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	—

アクション ▲グレネード弾【物攻無視】、スピンアタック【物攻】



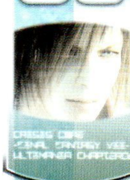
スカイガンナー

出現場所：MAP 11-3 裏山、M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！、☆M 8-3-2 無人島の電磁波地獄

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	8190	0	26	172	15	74	24	524	1	99	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	1/4	通常	HPの魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	体力の魔晄石
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	—

アクション ▲グレネード弾【物攻無視】、スピンアタック【物攻】、▲待機



ヘリガンナー系



スカイアーマー

出現場所　M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ！、M 3-3-4 拠点破壊作戦、M 7-3-4 Pの未来予知 Lv.4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
33	16844	0	34	177	18	80	32	1236	1	106	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/4	通常	力の魔晄石
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	体力の魔晄石
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	——

アクション 88mm砲L42【物攻無視】、スピンアタック【物攻】、スピンクラッシュ【物攻】



スピットファイア

出現場所　★M 1-5-1 特務兵器登場、☆M 3-4-3 強化コピー軍団、☆M 7-5-2 荒地へ逃げた長男など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
48	22205	0	46	189	29	83	40	1919	1	118	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	HPの魔晄石
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	APの魔晄石
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	——

アクション ▲グレネード弾【物攻無視】、90mm砲L40【物攻無視】、スピンクラッシュ【物攻】、スピンチャージ【物攻／割合】

モススラッシャー系



モススラッシャー

出現場所　★MAP 6-1 零番街 ハイウェイ、MAP 6-2 神羅ビル 67階、M 3-1-6 ミッドガル防衛作戦

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
18	3500	0	17	150	7	52	6	184	1	24	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	3.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	体力の魔晄石

アクション ▲左腕引っかき【物攻】、ドリルアタック【物攻無視】



クレイジーソウ

出現場所　★MAP 9-4 Lv.6 アルジュノン、M 3-2-4 攻撃計画を阻止せよ！、☆M 8-4-4 謎のメール その4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
19	5340	0	22	153	20	55	8	327	1	72	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2.7秒	落	1/4	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	20	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	体力の魔晄石

アクション ▲左腕引っかき【物攻】、▲横スピン【物攻】、ドリルアタック【物攻無視】、▲待機



ドリルマシン

出現場所　☆M 1-3-5 市街戦テスト

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
38	13650	0	50	160	22	57	28	366	1	102	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	80	攻撃中断	○	盗	確実	通常	体力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	力の魔晄石

アクション ▲左腕引っかき【物攻】、▲横スピン【物攻】、ドリルアタック【物攻／割合／グロッキー】



クレイジーダガー

出現場所　★M 1-4-1 市街戦特殊部隊、M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！、☆M 7-4-2 セカンドコンタクトなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
44	17432	0	58	162	30	59	37	477	1	134	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/3	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	160	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPの魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ガードストーン

アクション ▲左腕引っかき【物攻】、▲横スピン【物攻】、ドリルアタック【物攻／割合／グロッキー】

モススラッシャー系



ヘルスラッシャー

出現場所　☆M 1-5-2 強襲！ 特務マシン、M 3-4-4 ミッドガル 再び、☆M 7-5-2 荒地へ逃げた長男など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
60	41245	0	112	171	36	60	41	876	1	197	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	APの魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	力の魔晄石

アクション　▲左腕引っかき【物攻】、▲横スピン【物攻】、ドリルアタック【物攻／割合／即死】



クレイジーソード

出現場所　☆M 3-5-6 ジェネシス軍団の最後、☆M 7-6-4 スカウトマン・苛立ち、M 9-4-1 ジェネシスの野望

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
73	102500	0	131	173	38	61	48	1390	1	223	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/3	通常	ガードストーン
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	アダマンタイト
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	ガードストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	インビンシブル

アクション　▲左腕引っかき【物攻】、▲横スピン【物攻】、ドリルアタック【物攻／割合／即死】



マスターブレード

出現場所　☆M 9-6-3 兵器暴走の理由

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	385000	0	158	178	22	63	56	1897	1	301	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	英雄の薬
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	英雄の薬
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	英雄の薬×2

アクション　▲左腕引っかき【物攻】、▲横スピン【物攻】、ドリルアタック【即死】、ドリルアタック【残りHPを1に】

ADVICE
アドバイス
即死効果を持つ技が危険

頻繁に使ってくる『ドリルアタック』は、ダメージが大きいうえに危険な追加効果を持つ。とくに、ヘルスラッシャー、クレイジーソード、マスターブレードが使うものには即死効果があるため、技名が表示された直後に◎ボタンを押して確実に回避するか、マテリアやアクセサリで無効化すること。



←敵の攻撃をかわすときは向かって斜め前に移動するといい。

ガンブルヘッド系



ガンブルヘッド

出現場所　★MAP 5-3 伍番街 スラムストリート、★M 1-1-2 神羅軍 応用訓練

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
20	4740	0	18	14	18	1	9	97	1	20	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	2.7秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	――
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	――	通常	――
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	――

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【炎／物攻】、沈黙弾【物攻／沈黙】



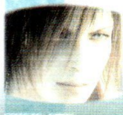
アラートヘッド

出現場所　MAP 10-11 ニブル平原、★M 1-1-2 神羅軍 応用訓練

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
24	4970	0	25	14	25	1	10	213	1	25	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	――
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	――	通常	――
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	――

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻】、ハッケン！ハッケン！【効果なし】、ホウコク！ホウコク！【バトルから離脱】



ガンブルヘッド系



試製パワーヘッド

出現場所　☆M 1-3-6 統括からの依頼

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
38	6480	0	49	14	49	1	11	228	1	30	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	—
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	—

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻／グロッキー】、アンチ魔法弾【物攻／MP減／沈黙】、アンチ行動弾【物攻／AP減／ストップ】



エスコートヘッド

出現場所　☆M 1-3-6 統括からの依頼、M 1-4-1 市街戦特殊部隊

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
39	8313	0	52	14	52	1	12	292	1	40	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	—
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	—

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻／グロッキー】、アンチ魔法弾【物攻／MP減／沈黙】、アンチ行動弾【物攻／AP減／ストップ】



パワーヘッド

出現場所　M 1-5-1 特務兵器登場、M 1-5-2 強襲！ 特務マシン、☆M 9-2-2 暴走した兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	6879	0	97	14	97	1	14	478	1	50	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	—
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	—

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻／グロッキー】、アンチ魔法弾【物攻／MP減／沈黙】、アンチ行動弾【物攻／AP減／ストップ】



ガンブルヘッド改

出現場所　M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』、M 1-5-4 神羅機械化部隊、☆M 9-2-2 暴走した兵器など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	8785	0	93	64	93	1	16	538	1	60	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	—
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	—

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻／リミット−4】、炸裂弾【物攻／グロッキー】、アンチ魔法弾【物攻／MP減／沈黙】、アンチ行動弾【物攻／AP減／ストップ】



アドバンスヘッド

出現場所　M 9-3-3 ジェネシスの新兵器、M 9-3-4 ジェネシスの超兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	18620	0	198	82	198	33	18	674	1	70	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	—
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	—

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻／リミット−4】、炸裂弾【物攻／グロッキー】、アンチ魔法弾【物攻／MP減／沈黙】、アンチ行動弾【物攻／AP減／ストップ】



試製カノンヘッド

出現場所　M 9-3-4 ジェネシスの超兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
73	20270	0	206	82	206	33	20	761	1	80	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	—
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	—

アクション　▲シールド突進【物攻無視】、炸裂弾【物攻／リミット−4】、炸裂弾【物攻／グロッキー】、128mm砲弾【物攻】

INDEX

ガンブルヘッド系



ハウザーヘッド

出現場所：M 9-4-4 暴走する機械、M 9-5-1 宝条モンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
75	88888	0	219	101	239	77	22	875	1	100	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	──
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	──

アクション ▲シールド突進【物攻無視】、▲シールド突進【物攻無視／グロッキー】、128mm砲弾【物攻】、炸裂弾【物攻／リミット－4】、オーバーロード【物理無効＋魔法無効】



カノンヘッド

出現場所：M 9-4-4 暴走する機械、☆M 9-5-1 宝条モンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
75	88888	0	219	101	239	77	22	875	1	100	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	──
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	──

アクション ▲シールド突進【物攻無視】、128mm砲弾【物攻】、155mm砲弾【物攻】

スイーパー系



スイーパー

出現場所：★MAP 1-5b 神羅ビル エントランス（崩壊時）、☆M 7-1-2 不法品回収任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	3400	0	15	33	15	7	4	65	1	84	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	──
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	200	攻撃中断	○	盗	確実	通常	リストバンド
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	パワーリスト

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ポイズンガス【毒】、▲待機

※ MAP 1-5b 神羅ビル エントランス（崩壊時）では「ストップ：無効」



スイーパー改

出現場所：☆M 1-2-5 兵士の新兵器、M 1-2-6 兵士の最終兵器、M 1-3-1 次期主力兵器テスト

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
18	3380	0	17	55	10	15	8	163	1	96	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	──
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	体力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	力の魔晄石

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ポイズンガス【毒】、サイレスガス【沈黙】、カーズガス【カーズ】



スイーパー改2

出現場所：★M 1-4-5 ダンジョンの戦い、★M 3-3-5 決戦！ミッドガル、☆M 9-1-5 ジェネシスの暗躍など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
58	24580	0	78	61	15	23	18	1688	1	112	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ガンランチャー【物攻】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】



スイーパー改3

出現場所：☆M 1-5-5 デスマシーン強化計画、M 1-5-6「スパイダー」最終形態、☆M 7-5-4 荒地へ逃げた次男

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	37870	0	142	72	15	28	25	3432	1	161	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	パワーストーン

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ガンランチャー【物攻】、退魔ガス【物攻／割合／MP減】、退動ガス【物攻／割合／AP減】



パイルマシン系



パイルマシン

出現場所：★MAP 4-4 プレート内部 外縁部、★M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦、M 7-2-1 破壊計画など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	10230	0	16	47	15	14	6	172	1	121	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	3秒	落	1/2	通常	パワーリスト
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ブロンズバングル
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	○	盗	確実	通常	リストバンド
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	パワーリスト

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、パルチザン【物攻／割合】、ノーマル・アタック【行動が変化】、アサルト・アタック【行動が変化】、▲待機

※ MAP 4-4 プレート内部 外縁部では戦利品を確実に落とす



ニードルマシン

出現場所：★M 1-3-2 新型マシン兵器登場！、☆M 1-3-4 暴走軍団を止めろ！、☆M 7-1-5 代理人任務

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
24	7430	0	33	60	15	16	10	258	1	142	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	体力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ホーリーランス【物攻／割合】、ホーリージャベリン【物攻／割合】



スパイクマシン

出現場所：★M 1-5-5 デスマシーン強化計画、M 1-5-6『スパイダー』最終形態

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
79	62850	0	188	77	15	29	27	3652	1	173	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.2秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	ガードストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	パワーストーン

アクション グングニル【10000ダメージ／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、散布射撃【1発800ダメージ】、暴走【がまん】



スティブマシン

出現場所：M 9-4-1 ジェネシスの野望

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
87	122800	0	201	83	15	34	30	7155	1	193	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ガードストーン

アクション ロンギヌス【即死】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、散布射撃【1発1000ダメージ】、暴走【がまん】

カッターマシン系



カッターマシン

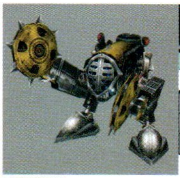
出現場所：★MAP 4-4 プレート内部 外縁部、★M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦、M 7-2-2 第二次破壊計画など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
15	9800	0	15	52	12	15	6	172	1	121	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	3秒	落	1/2	通常	神羅保式防具
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	神羅保式防具
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	○	盗	確実	通常	リストバンド
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	パワーリスト

アクション チェンソー【物攻／グロッキー】、回転のこぎり【物攻／割合／グロッキー】、サイレスガス【沈黙】、▲待機

※ MAP 4-4 プレート内部 外縁部では戦利品を確実に落とす



チェーンマシン

出現場所：☆M 1-3-3 打倒ジェネシス軍、☆M 7-1-6 2回目の代理人任務、☆M 8-3-1 ビルの電磁波地獄など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
32	11800	0	38	53	15	17	12	453	1	142	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.7秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	体力の魔晄石

アクション チェンソー【物攻／グロッキー】、回転のこぎり【物攻／割合／グロッキー】、ポイズンガス【毒】、サイレスガス【沈黙】

カッターマシン系



ブレイクマシン

出現場所 ☆M 1-5-4 神羅機械化部隊

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
75	54430	0	138	74	15	28	26	3432	1	161	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.2秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ガードストーン

アクション みじんぎり(左右振り)【物攻／割合／即死】、みじんぎり(回転ノコ)【物攻／割合／即死】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、暴走【がまん】

ショットマシン系



ショットマシン

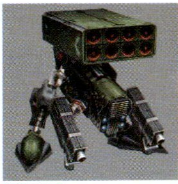
出現場所 ★MAP 4-4 プレート内部 外縁部、★M 3-1-4 デスマシーン破壊作戦、★M 3-1-5 デスマシーン隊を叩け！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
14	8780	0	12	57	17	16	6	172	1	121	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	3秒	落	1/2	通常	チョコボの腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	チョコボの腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	○	盗	確実	通常	リストバンド
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	パワーリスト

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ミサイル【物攻無視】、ポイズンガス【毒】、▲待機

※MAP 4-4 プレート内部 外縁部では戦利品を確実に落とす



ランチャーマシン

出現場所 M 1-3-3 打倒ジェネシス軍、M 1-3-4 暴走軍団を止めろ！、☆M 7-1-6 2回目の代理人任務

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
32	12500	0	33	56	17	17	14	453	1	142	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.7秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	体力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション ▲銃2門3連射【物攻】、ミサイル【魔攻無視】、ポイズンガス【毒】、サイレスガス【沈黙】



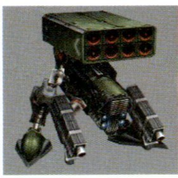
シューターマシン

出現場所 ★M 3-4-1 マテリア奪還作戦、M 3-4-2 強化コピーの脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
64	33205	0	91	67	17	27	23	2736	1	152	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.3秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション スーパーミサイル【魔攻無視】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、散布射撃【1発500ダメージ】



ミサイルマシン

出現場所 M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子、☆M 9-3-2 ジェネシスの挑戦

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
75	95240	0	165	78	17	31	28	4279	1	173	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.2秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ガードストーン

アクション ウルトラミサイル【魔攻無視／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー＋ストップ】、散布射撃【1発800ダメージ】、暴走【がまん】

デスマシン系



デスマシン

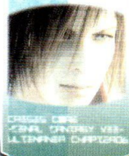
出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
35	18800	0	38	57	13	21	16	966	1	106	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.7秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	——
雷	——	グロッキー	○	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション ガンランチャー【物攻】、散布射撃【1発100ダメージ】

※1回目に倒したときは女神のスロートキーを確実に落とす



デスマシン系



バリアマシン

出現場所：★M 1-4-6 新兵器比較試験、★M 9-1-6 ジェネシスの脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	78700	0	73	64	10	24	22	2916	1	133	物理無効

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	―	通常	―
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	―
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	体力の魔眺石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	体力の魔眺石×2

アクション MPランチャー【物攻／割合／MP減／グロッキー】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、ガンランチャー【物攻／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、散布射撃【1発300ダメージ】



マバリアマシン

出現場所：★M 1-4-6 新兵器比較試験、★M 9-1-6 ジェネシスの脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	78700	0	73	64	10	24	22	2916	1	133	魔法無効

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	―	通常	―
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	―
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	精神の魔眺石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	精神の魔眺石×2

アクション MPランチャー【物攻／割合／MP減／グロッキー】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、ガンランチャー【物攻／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、散布射撃【1発300ダメージ】



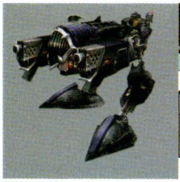
クリットマシン

出現場所：★M 1-4-6 新兵器比較試験、★M 9-1-6 ジェネシスの脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	78700	0	73	64	10	24	22	2916	1	133	クリティカル

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	―	通常	―
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	―
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	運の魔眺石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	運の魔眺石×2

アクション MPランチャー【物攻／割合／MP減／グロッキー】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、ガンランチャー【物攻／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、散布射撃【1発300ダメージ】



リペアマシン

出現場所：★M 1-4-6 新兵器比較試験

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	15300	0	73	64	10	24	22	2916	1	133	がまん、リジェネ

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	―	通常	―
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	―
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	MPの魔眺石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	MPの魔眺石×2

アクション MPランチャー【物攻／割合／MP減／グロッキー】、排煙【物攻／毒＋沈黙＋カーズ】、ガンランチャー【物攻／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、散布射撃【1発300ダメージ】



デスマシンBIS

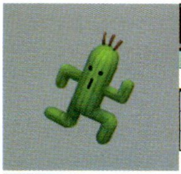
出現場所：★M 9-3-2 ジェネシスの挑戦

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
78	99500	0	202	79	10	33	29	5018	1	184	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	―	通常	―
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	―
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	HPストーン

アクション MPランチャー【物攻／割合／MP減／グロッキー】、デスクラウド【残りHPを1に／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー＋ストップ／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、散布射撃【1発1000ダメージ】、暴走【がまん】

サボテンダー系



サボテンダー(A)

出現場所：M 3-1-3 コピー軍団を倒せ！、★M 10-1-1 どこ？ サボテンダーなど

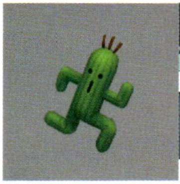
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
18	99	38	6	248	96	255	99	1	200	0	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	3秒	落	1/4	通常	APの魔眺石
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	銅の腕輪
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	銅の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	銀の腕輪

アクション ▲サマーソルトキック【物攻／グロッキー】、針千本【1発100ダメージ】、逃走【バトルから離脱】

サボテンダー系

サボテンダー(B)



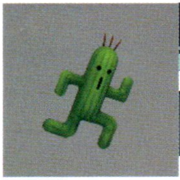
出現場所 ★M 10-1-3 発見？ サボテンダー

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
24	399	42	23	250	130	255	99	1	800	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	3秒	落	1/4	通常	運の魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	銀の腕輪
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	銀の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	金の腕輪

アクション ▲サマーソルトキック【物攻／グロッキー】、針千本【1発100ダメージ】、逃走【バトルから離脱】

ザポテンダー(A)



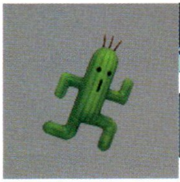
出現場所 ★M 9-4-3 気分一新

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
83	99999	999	12	251	130	255	155	2	12000	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	ラックストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ギザールの野菜
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/4	通常	ギザールの野菜
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	ギザールの野菜×2

アクション ▲サマーソルトキック【物攻／グロッキー】、針千本【1発100ダメージ】、針万本【1発1000ダメージ】、逃走【バトルから離脱】

ザポテンダー(B)



出現場所 ☆M 9-6-1 最強のモンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
99	399999	999	255	249	96	255	255	1	24000	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	ラックストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ギザールの野菜
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/4	通常	医術の心得
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	医術の心得

アクション ▲サマーソルトキック【物攻／グロッキー】、針千本【1発100ダメージ】、針万本【1発1000ダメージ】、針十万本【1発10000ダメージ】、逃走【バトルから離脱】

トンベリ系

トンベリ



出現場所 M 6-1-5 埋もれているアイテム、★M 10-2-1 トンベリを見つけろ！など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	9999	999	22	7	22	12	54	1	1	500	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	1/4	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	パワーリスト
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション 包丁【物攻】、みんなの恨み【倒した敵の総数÷5ダメージ】

マスタートンベリ



出現場所 ★M 10-2-3 マスタートンベリ登場！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	39999	999	35	13	24	16	58	1	1	1000	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	確実	通常	魔力の魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	サークレット
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	力の魔晄石

アクション 包丁【物攻】、みんなの恨み【倒した敵の総数÷5ダメージ】

トンベリガード



出現場所 M 9-4-5 ソルジャーだけの世界

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	274580	9999	155	21	218	21	63	1	1	5000	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	確実	通常	ガードストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	パワーストーン
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	マジックストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	怒りの指輪

アクション 包丁【物攻】、みんなの怨念【倒した敵の総数÷2ダメージ】



トンベリ系



トンベリキング

出現場所 ☆M 9-4-5 ソルジャーだけの世界

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
90	487800	9999	187	28	255	26	66	1	1	10000	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	確実	通常	HPストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	パワーストーン
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	お守り
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	お守り×2

アクション 包丁【物攻】、みんなの怨念【倒した敵の総数÷2ダメージ】、アルテマ【魔攻】、洗面器【10ダメージ／グロッキー／演出あり】、やかん【100ダメージ／グロッキー／演出あり】、一斗缶【1000ダメージ／グロッキー／演出あり】、タライ【10000ダメージ／グロッキー／演出あり】



トンベリゴッド

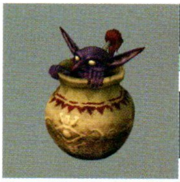
出現場所 ★M 9-6-2 最下層へ…

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
99	728770	9999	255	33	255	29	72	1	1	20000	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒	落	確実	通常	ミスリル
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	ミスリル×2
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ミスリル
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	金の延べ棒×4

アクション 包丁【物攻】、みんなの怨念【倒した敵の総数÷2ダメージ】、洗面器【10ダメージ／グロッキー／演出あり】、やかん【100ダメージ／グロッキー／演出あり】、一斗缶【1000ダメージ／グロッキー／演出あり】、タライ【10000ダメージ／グロッキー／演出あり】

マジックポット



マジックポット

出現場所 (下記参照)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
(※1)	999999	9999	1	255	1	255	255	0	0	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	確実	通常	(下記参照)
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	(下記参照)
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	——

※1……(A)は98、(B)は99、(C)は96、(D)は97

ADVICE アドバイス 要求された4種類の攻撃を当てれば貴重な品が手に入る

マジックポットは一部のミッションでまれに出現し、特定の攻撃を当てることをザックスに要求してくる。要求に応じることを4回くり返せばマジックポットは喜び、戦利品を落として立ち去るが、無関係の攻撃を当てたり放置していたりすると、怒り出して何も落とさずにバトルから離脱してしまう。マジックポットに関するデータは、以下のとおり。戦利品がほしければ、要求された攻撃を出すためのマテリアを装備しよう。M 7-6-6では99999のダメージを与える攻撃やリミット技を出せるように、ダメージ限界突破が可能なアクセサリと『八刀一閃』のマテリアを装備したうえで、リミットゲージを上げておくといい。

◎出現するミッションごとのマジックポットのちがい

出現するミッション	分類	要求してくる攻撃	落とす戦利品	
M 10-2-3 マスタートンベリ登場！	(A)	ジャンプ→ファイラ→グラビデ→回転攻撃	通常	羽根つき帽子
			レア	医術の心得
M 2-2-6 ワールド	(B)	ブリザガ→ファイガ→サンダガ→グラビデ	通常	高級腕時計
			レア	呪いの指輪
M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ、M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ	(C)	アルテマ→3連ファイア→鉄拳パンチ→電撃	通常	ジュエルリング
			レア	マーシャルネイ
M 7-6-6 スカウトマン・決意	(D)	銭投げ→すてみパンチ→(99999のダメージを与える)→八刀一閃	通常	マーシャルダブー(※1)
			レア	フルケア(※1)

※最初に喜ばせたマジックポットは、マジックポットの…を確実に落とす
※1……源氏の盾を持っていないか、手持ちの源氏の盾をすべて装備しているときは、源氏の盾を落とす

ガードハウンド系



ガードハウンド

出現場所 MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園、M 3-1-1 海岸の敵を討て！、M 7-1-1 積荷回収任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
4	491	9	5	1	3	3	6	10	8	23	——

炎	——	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落	1/16	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	エーテル
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	エーテル

アクション ▲走りかみつき【物攻】

ガードハウンド系



ブラッドテイスト

出現場所　★MAP 3-2 バノーラ村、☆M 3-1-1 海岸の敵を討て！、☆M 8-1-3 激突！ ジェネシス軍など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
7	914	17	9	3	5	4	10	28	16	40	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	1/8	通常	万能薬
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	万能薬
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	万能薬
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	万能薬

アクション　▲走りかみつき【物攻】、ポイズンテイル【物攻無視／毒】



実験体 九拾七號

出現場所　★MAP 6-2 神羅ビル 67階

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	2203	48	18	53	13	44	11	48	92	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	ポイズン
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	ポイズン
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	独房のカギ
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	独房のカギ

アクション　▲走りかみつき【物攻】、ショックウィップ【物攻／HP&MP減】



A・ハウンド

出現場所　MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場、M 5-1-6 実験体 百六號など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
14	1574	83	21	7	17	18	17	95	40	108	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	3			レア	APアップ
雷	——	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	精神の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	MPの魔晄石

アクション　▲走りかみつき【物攻】、テイルウィップ【物攻無視】、ファイア【炎／魔攻】、ポイズン【毒】



ガードファング

出現場所　☆M 1-3-1 次期主力兵器テスト、☆M 7-1-5 代理人任務、M 8-4-4 謎のメール その4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	2060	56	17	6	11	4	23	86	24	48	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	APアップ改
雷	——	グロッキー	40	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	魔力の魔晄石

アクション　▲走りかみつき【物攻】、触手【物攻無視／グロッキー】



バウンドハンター

出現場所　M 1-4-1 市街戦特殊部隊、M 3-3-1 緊急事態!!、☆M 9-1-2 探査開始など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
42	6689	61	44	8	17	5	32	146	36	52	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	APアップ改弐
雷	——	グロッキー	60	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	APの魔晄石

アクション　▲走りかみつき【物攻】、沈黙の牙【物攻／沈黙】、触手【物攻無視／グロッキー＋ストップ】



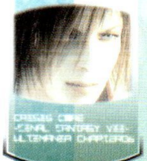
ベルゼキュー

出現場所　M 1-4-5 ダンジョンの戦い、☆M 1-5-1 特務兵器登場、☆M 7-3-6 Pの未来予知 Lv.6など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	9180	92	72	11	67	8	56	315	40	63	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	——	沈黙	200	即死	150	よろめき度	3			レア	APアップ改弐
雷	——	グロッキー	180	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	APの魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	HPの魔晄石

アクション　即死の牙【物攻／即死】、退魔触手【物攻無視／MP減／グロッキー】



ガードハウンド系



ダークネイション

出現場所：M 7-4-2 セカンドコンタクト、☆M 9-1-2 探査開始、M 9-1-3 痕跡アリ、M 9-1-4 ジェネシスの妨害

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	8370	73	59	10	55	7	42	228	40	61	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	100	即死	100	よろめき度	3			レア	APアップ改弐
雷	──	グロッキー	80	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	APの魔晄石

アクション ▲走りかみつき【物攻】、即死の牙【物攻／即死】、退魔触手【物攻無視／MP減／グロッキー】



ヘルハウンド

出現場所：M 1-5-4 神羅機械化部隊、M 3-4-5 コピー工場を破壊せよ！など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
67	12240	328	99	12	78	9	63	464	48	66	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	250	即死	200	よろめき度	3			レア	体力の魔晄石
雷	──	グロッキー	240	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	HPの魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	力の魔晄石

アクション ▲吸収かみつき【物攻／HP吸】、即死の牙【物攻／即死】、触手【物攻無視／グロッキー】、3連ファイア【炎／魔攻／即死】



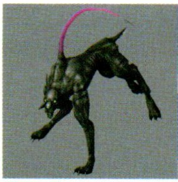
実験体 百廿弐號

出現場所：★M 5-4-4 実験体 百廿弐號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	106500	1458	131	14	171	36	77	626	464	0	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	パワーストーン
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	APストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ラックストーン

アクション パワーLv.1【1000ダメージ】、パワーLv.2【2000ダメージ】、パワーLv.3【4000ダメージ】、パワーLv.4【8000ダメージ】、パワーLv.5【16000ダメージ】、パワーLv.6【32000ダメージ】、パワーLv.7【64000ダメージ】、パワーLv.8【99999ダメージ】



ケルベロス

出現場所：☆M 9-5-5 一人旅

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
89	88680	3380	152	19	207	11	93	788	80	72	──

炎	無効	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	パワーストーン
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	マジックストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	HPストーン

アクション ▲走りかみつき【物攻】、退魔触手【物攻／割合／MP減／グロッキー】、退動触手【物攻／割合／AP減／グロッキー】、ファイガ【炎／魔攻】

フォールランダ系



フォールランダ

出現場所：★MAP 2-3 タンブリン砦 回廊、☆M 4-1-1 ウータイ兵 発見など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
5	482	124	7	11	6	17	3	22	12	22	──

炎	半減	毒	0	割合	○	思考時間	3.7秒	落	1/8	通常	エーテル
氷	──	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	エーテル
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	エーテル
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ファイア

アクション ▲走りかみつき【物攻】、▲走り頭突き【物攻無視】、ファイア【炎／魔攻】



バロバロ

出現場所：M 4-1-3 脱出兵追撃、☆M 4-1-4 潜伏中の敵を倒せ、☆M 4-3-2 先行部隊を倒せなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
15	2180	226	14	12	24	18	4	71	40	31	──

炎	無効	毒	0	割合	○	思考時間	1.9秒	落	1/8	通常	エーテル
氷	──	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	ファイア
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ファイア
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ファイア

アクション ▲走りかみつき【物攻】、▲走り頭突き【物攻無視】、ファイア【炎／魔攻】

INDEX

フォールランダ系



バンダースナッチ

出現場所 M 4-3-4 機動部隊を倒せ、M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ、M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
19	4300	384	22	13	37	20	5	137	56	54	——

炎	吸収	毒	0	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/8	通常	エーテル
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	炎の指輪
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ファイア
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	炎の指輪

アクション ▲走りかみつき【物攻】、▲走り頭突き【物攻無視】、ファイラ【炎／魔攻】、ケアル【HP増】



バハン

出現場所 M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て、☆M 4-2-5 ウータイの敵を討てなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
35	10350	443	44	14	43	22	7	352	68	52	——

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/8	通常	エーテル
氷	——	沈黙	0	即死	100	よろめき度	3			レア	ファイラ
雷	——	グロッキー	50	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	ファイラ
		ストップ	80	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	炎の腕輪

アクション ▲走り頭突き【物攻無視】、魔法砕き【物攻／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化＋ストップ】、ドレインの牙【物攻／HP吸】、ファイガ【炎／魔攻】



シュムバ

出現場所 M 4-4-1 反神羅組織の再編、M 4-4-2 ザックスの抹殺、M 4-4-3 ミッドガルへの潜入

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
66	16208	530	77	14	53	23	9	655	96	61	——

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/8	通常	ファイラ
氷	——	沈黙	0	即死	150	よろめき度	3			レア	ファイガ
雷	——	グロッキー	80	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	炎の指輪
		ストップ	120	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	炎の腕輪

アクション ▲走り頭突き【物攻無視】、魔法砕き【物攻／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化＋ストップ】、ドレインの牙【物攻／HP吸】、ファイガ【炎／魔攻】、凶暴化【がまん】



ブラホロ

出現場所 M 4-4-4 スラムでの待機、M 4-4-5 反神羅の拠点、M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備、M 9-2-1 第三勢力

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	11500	723	87	15	89	24	11	959	108	73	——

炎	吸収	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.9秒	落	1/8	通常	ファイラ
氷	——	沈黙	0	即死	250	よろめき度	3			レア	ファイガ
雷	——	グロッキー	100	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	炎の指輪
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	火炎の腕輪

アクション ▲走り頭突き【物攻無視】、魔法砕き【物攻／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化＋ストップ】、ドレインの牙【物攻／HP吸】、ファイガ【炎／魔攻】、凶暴化【がまん】



ニシュムバ

出現場所 M 4-5-3 円月輪隊を叩け、M 4-5-4 円月輪隊を殲滅せよ、M 4-5-5 再編制を阻止せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
78	21850	863	113	16	110	25	15	1254	136	81	——

炎	吸収	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.8秒	落	1/4	通常	エーテル
氷	——	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	3			レア	ファイガ
雷	——	グロッキー	120	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	炎の指輪
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	火炎の腕輪

アクション ▲走り頭突き【物攻無視】、魔法砕き【物攻／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化＋ストップ】、ドレインの牙【物攻／HP吸】、3連ファイア【炎／魔攻】、凶暴化【がまん】



ナンディ

出現場所 M 4-5-6 ウータイを平定せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
84	48200	985	133	19	114	26	17	1658	160	90	——

炎	吸収	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.8秒	落	1/4	通常	エーテル
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	ファイガ
雷	——	グロッキー	180	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	炎の指輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	烈火の腕輪

アクション ドレインの牙【物攻／HP吸】、3連ファイア【炎／魔攻】、凶暴化【がまん】

フォールランダ系



ラツレダノー

出現場所 ★M 7-6-1 スカウトマン・旅立ち、☆M 7-6-3 スカウトマン・停滞、M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
89	58580	1223	142	21	133	29	19	1916	188	96	がまん

炎	吸収	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.8秒	落	1/4	通常 エーテル
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア ファイガ
雷	──	グロッキー	200	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	1/4	通常 炎の指輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア 烈火の腕輪

アクション ▲走り頭突き【物攻無視】、魔法砕き【物攻／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化＋ストップ】、ドレインの牙【物攻／HP吸】、3連ファイア【炎／魔攻】、フレア【魔攻】、アルテマ【魔攻】

金剛坊系



金剛坊ウー

出現場所 ★MAP 2-5 闘技場、★M 4-1-2 対ソルジャーモンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
7	2900	22	14	27	1	1	4	69	80	38	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1.5秒	落	確実	通常 ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	100	よろめき度	5			レア ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	50	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ポーション

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛縦振り【物攻】、トマホークブーメラン【物攻／演出あり】、ツイントマホーク【物攻／演出あり】

※MAP 2-5 闘技場で倒したときは『HPアップ』を確実に落とす



金剛坊タイ

出現場所 ★MAP 2-5 闘技場、★M 4-1-2 対ソルジャーモンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
7	2900	22	14	28	1	1	4	69	80	38	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	1.5秒	落	確実	通常 ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	100	よろめき度	5			レア ポーション×2
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	50	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ポーション

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛縦振り【物攻】、メイスブーメラン【物攻／演出あり】、ツイントマホーク【物攻／演出あり】

※MAP 2-5 闘技場で倒したときは『体力アップ』を確実に落とす



金剛坊ヤシャ

出現場所 ★M 4-3-4 機動部隊を倒せ、★M 4-3-5 本拠地の敵を倒せ、M 4-3-6 暗殺部隊を倒せ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
21	17500	48	38	27	31	2	4	483	112	44	──

炎	──	毒	50	割合	○	思考時間	1.3秒	落	確実	通常 体力の魔晄石
氷	──	沈黙	0	即死	100	よろめき度	5			レア マッスルベルト
雷	──	グロッキー	200	ふきとばし	150	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常 ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア ポーション

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛縦振り【物攻】、メイスブーメラン【物攻／演出あり】



金剛坊センダラ

出現場所 ★M 4-1-6 ウータイ残党を探せ、★M 4-2-1 コレル鉱山の敵を討て、☆M 4-2-2 スラム地区の敵を討て

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	41600	59	46	27	1	2	5	873	128	56	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/2	通常 体力の魔晄石
氷	──	沈黙	0	即死	200	よろめき度	6			レア チャンプベルト
雷	──	グロッキー	200	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常 HPアップ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア 体力アップ

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛縦振り【物攻】、トマホークブーメラン【物攻／演出あり】



金剛坊ラセツ

出現場所 ★M 4-2-3 神羅ビルの敵を討て

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
44	44040	67	55	27	1	2	5	1384	136	78	──

炎	──	毒	100	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/2	通常 体力の魔晄石
氷	──	沈黙	0	即死	200	よろめき度	6			レア チャンプベルト
雷	──	グロッキー	200	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常 HPアップ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア 体力アップ

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛縦振り【物攻】、マグニチュード8【物攻】



金剛坊インドラ

出現場所 ★M 4-2-4 ウータイへ進撃せよ、☆M 4-2-5 ウータイの敵を討て、☆M 4-4-1 反神羅組織の再編

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
46	52612	72	58	28	1	3	6	2145	148	142	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1	通常	体力の魔晄石
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	6	落	2	レア	チャンプベルト
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1	通常	HPアップ改
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	盗	2	レア	パワーアタック

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛縦振り【物攻】、メイスブーメラン【物攻／演出あり】



金剛坊カルラ

出現場所 ★M 4-4-2 ザックスの抹殺、☆M 4-4-3 ミッドガルへの潜入、M 4-4-4 スラムでの待機

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
49	84658	89	75	28	1	3	10	3808	168	163	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1	通常	体力の魔晄石
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	6	落	2	レア	チャンプベルト
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1	通常	HPアップ改
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	盗	2	レア	急所斬り

アクション ▲金剛裏拳【9999ダメージ】、▲金剛縦振り【残りHPを1に】、マグニチュード8【物攻】



金剛坊クビラ

出現場所 ★M 4-4-4 スラムでの待機、★M 4-4-5 反神羅の拠点、☆M 9-2-1 第三勢力など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	92543	97	86	28	2	3	11	6516	196	187	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1	通常	体力の魔晄石
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	6	落	2	レア	ブラックベルト
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1	通常	ゴブリンパンチ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	盗	2	レア	ゴブリンパンチ

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛裏拳【9999ダメージ】、▲金剛縦振り【残りHPを1に】、トマホークブーメラン【物攻／演出あり】



金剛坊キンナラ

出現場所 ★M 4-4-6 対ソルジャー戦の準備、☆M 9-2-1 第三勢力

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	92543	104	86	28	2	3	13	6516	196	187	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1	通常	力の魔晄石
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	6	落	2	レア	ブラックベルト
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1	通常	ハンマーパンチ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	盗	2	レア	ハンマーパンチ

アクション ▲金剛裏拳【物攻】、▲金剛裏拳【9999ダメージ】、▲金剛縦振り【残りHPを1に】、メイスブーメラン【物攻／演出あり】



金剛坊アスラ

出現場所 ★M 9-3-5 ウータイ精鋭部隊

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
61	305000	113	255	28	1	4	14	8429	224	321	——

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1	通常	パワーストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6	落	2	レア	プラチナバングル
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1	通常	パワードスーツ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	盗	2	レア	パワードスーツ

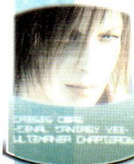
アクション ▲金剛裏拳【99999ダメージ】、▲金剛縦振り【残りHPを1に】、マグニチュード8【物攻／リミット−1】

ADVICE アドバイス 攻撃をすべてかわそう

受けるダメージの大きい技を使ってくるが、◉ボタンによる回避で敵の側面へまわりこめばかわせる。そのまま背後から攻撃を仕掛けるか、遠くから魔法などで攻めるのが有効だ。ただし、『〜ブーメラン』と『ツイントマホーク』は防御も回避もできない。バリア状態になってダメージを軽減できるようにしておこう。



⬅名前の表示されない技が多いので敵の動きには要注意。



サハギン系



A・サハギン

出現場所 ☆MAP 4-1 伍番魔晄炉、★MAP 4-3 プレート内部、M 5-1-3 実験体 百参號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	3710	137	19	13	16	47	11	62	76	66	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1.5秒
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	万能薬
		レア	万能薬
盗	1/2	通常	万能薬
		レア	ブリザド

アクション ▲槍刺し【物攻】、ジャンプ【物攻無視】、毒突き【物攻／毒】、ブリザド【氷／魔攻】、▲待機



サハギン

出現場所 MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟、M 2-2-4 ニブルヘイムⅡ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
23	10445	41	15	11	18	9	28	335	100	77	――

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒
氷	無効	沈黙	0	即死	50	よろめき度	4
雷	弱点	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ポーション
		レア	ブリザド
盗	1/2	通常	ブリザド
		レア	ブリザラ

アクション ▲槍刺し【物攻】、ジャンプ【物攻無視】、水鉄砲【魔攻】、ブリザラ【氷／魔攻】、マバリア【マバリア】、▲待機

※カンオケのカギの所持数が3個以下の場合、MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟で倒したときはカンオケのカギを確実に落とす



水の戦士

出現場所 ★M 10-3-2 今度こそバカンスか？

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	17445	41	26	12	32	13	39	384	116	173	リジェネ

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	1.8秒
氷	無効	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ブリザラ
		レア	ブリザガ
盗	1/2	通常	氷の腕輪
		レア	氷の腕輪

アクション ▲槍刺し【物攻】、ジャンプ【物攻無視】、水鉄砲【魔攻】、バリア【バリア】、マバリア【マバリア】、ケアル【HP増】



サハギンチーフ

出現場所 ☆M 2-3-5 封鎖された洞窟、☆M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…、M 8-6-2 また予告状など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	9875	263	101	22	101	16	48	1119	124	97	――

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	1.2秒
氷	無効	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4
雷	弱点	グロッキー	0	ふきとばし	150	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ブリザガ
		レア	冷気の腕輪
盗	1/2	通常	ジャンプ
		レア	冷気の腕輪

アクション ▲槍刺し【物攻】、貫通【物攻無視／HP吸】、激流【魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】



実験体 百拾弐號

出現場所 ★M 5-2-6 実験体 百拾弐號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
68	68350	372	75	16	92	22	41	957	336	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	――	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ブリザラ
		レア	ブリザガ
盗	1/2	通常	氷の腕輪
		レア	冷気の腕輪

アクション 連続ジャンプ【物攻無視】、ジャンプ【物攻無視】、ウォーター【魔攻】



サハギンプリンス

出現場所 M 2-4-5 落盤事件を調査せよ、☆M 7-6-2 スカウトマン・ニアミス、☆M 9-3-1 徹頭徹尾など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	44680	348	122	28	122	17	52	2085	180	133	――

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	無効	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4
雷	弱点	グロッキー	200	ふきとばし	200	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ブリザガ
		レア	ハイジャンプ
盗	1/2	通常	冷気の腕輪
		レア	冷気の腕輪

アクション ▲槍刺し【物攻】、鉄砲水【魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】、気合注入！【がまん】

サハギン系



キングサハギン

出現場所 ☆M 9-5-4 異常なパワーアップ、M 9-6-1 最強のモンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
74	324580	597	128	47	128	18	66	2963	208	532	——

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/4	通常	ブリザガ
氷	無効	沈黙	○	即死	無効	よろめき度	4			レア	氷の指輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	冷気の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×			レア	極光の腕輪

アクション ▲槍刺し【物攻】、貫通【物攻無視／HP吸】、鉄砲水【魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】



コウテイサハギン

出現場所 M 9-6-4 生体兵器の脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
99	435700	887	142	65	155	20	73	4614	292	685	——

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒	落	1/4	通常	氷の指輪
氷	無効	沈黙	○	即死	無効	よろめき度	4			レア	極光の腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	極光の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	127	浮遊	×			レア	SPターボ

アクション ▲槍刺し【物攻】、こころないジャンプ【残りHPを1に】、気合注入！【がまん】、無敵化【無敵】

ADVICE アドバイス 敵の強化を食い止めよう

槍で攻撃してくるほか、自分や仲間にバリア状態などを発生させる。沈黙状態にして封じるか、攻撃を当てて阻止するか、発生した効果を『デスペル』などで解除しよう。コウテイサハギンは『無敵化』でほかの敵まで無敵状態にする場合があるため、早めに『サイレス』などで沈黙状態にしておくこと。



↑ジャンプ攻撃は引きつけてから◯ボタンで回避できる。

アーリマン系



A・アーリマン

出現場所 MAP 4-1 伍番魔晄炉、MAP 4-3 プレート内部、☆M 5-1-3 実験体 百参號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
12	1890	184	4	6	25	38	24	48	80	34	——

炎	——	毒	○	割合	○	思考時間	2.3秒	落	1/16	通常	エーテル
氷	——	沈黙	○	即死	○	よろめき度	3			レア	エーテル
雷	——	グロッキー	○	ふきとばし	○	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	○	斬鉄剣	○	浮遊	○			レア	エーテル

アクション ファイア【炎／魔攻】、ブリザド【氷／魔攻】、逃走【バトルから離脱】、▲待機



フライアイ

出現場所 ★M 2-1-1 発端…はじまり、☆M 6-1-1 閉山した炭鉱のアイテムなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
14	2218	244	6	8	11	41	7	17	24	14	——

炎	——	毒	○	割合	○	思考時間	1.6秒	落	1/16	通常	エーテル
氷	——	沈黙	○	即死	○	よろめき度	3			レア	エーテル
雷	——	グロッキー	○	ふきとばし	○	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	○	斬鉄剣	○	浮遊	○			レア	エーテル

アクション 毒の視線【物攻／毒】、サンダー【雷／魔攻】



バットアイ

出現場所 ☆M 6-2-1 第一次スラム開発計画、★M 8-2-4 HPの魔晄石、☆M 8-4-2 謎のメール その2など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	2680	332	10	11	24	42	8	91	40	15	——

炎	——	毒	○	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/8	通常	エーテル
氷	——	沈黙	○	即死	○	よろめき度	3			レア	エーテル
雷	——	グロッキー	○	ふきとばし	○	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	○	斬鉄剣	○	浮遊	○			レア	ケアル

アクション にらむ【物攻／MP減】、沈黙の視線【物攻／沈黙】、ブリザラ【氷／魔攻】、バリア【バリア】

アーリマン系



アーリマン

出現場所 MAP 11-3 裏山、☆M 2-2-5 ゴンガガ、☆M 7-2-5 第三次魔晄炉突入作戦など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
28	6910	364	6	13	25	46	10	461	60	34	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/4	通常	精神の魔晄石
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	精神の魔晄石
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	精神の魔晄石
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ケアル

アクション にらむ【物攻／割合／MP&AP減】、呪いの視線【物攻／カーズ】、サンダガ【雷／魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】、▲待機



イビルアイ

出現場所 MAP 12-5 咆哮の牙、M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄、☆M 8-5-1 お宝情報 その1、M 8-5-2 お宝情報 その2

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
32	7870	382	31	17	26	47	13	516	76	48	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1.4秒	落	1/4	通常	精神の魔晄石
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	精神の魔晄石×2
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	マインドストーン
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ケアルラ

アクション 停止の視線【物攻／ストップ】、怪音波【物攻／割合／AP減】、サンダガ【雷／魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】

※ MAP 12-5 咆哮の牙で1回目に倒したときは女神のサードアイキーを確実に落とす



実験体 百拾壱號

出現場所 ★M 5-2-5 実験体 百拾壱號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
62	11007	876	51	21	58	49	27	956	176	0	――

炎	吸収	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/4	通常	銅の腕輪
氷	吸収	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	銀の腕輪
雷	吸収	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	銅の腕輪
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	銀の腕輪

アクション 視線【物攻／ストップ】、100万ボルト【雷／魔攻／グロッキー】、超音波【物攻／割合／MP減】、ファイガ【炎／魔攻】、ブリザガ【氷／魔攻】、サンダガ【雷／魔攻】、デス【即死】、れんぞくま【がまん／魔法の使用ペースがアップ】



デスゲイズ

出現場所 ★M 6-5-2 宇宙開発部門、☆M 6-5-3 報道部門、☆M 6-5-4 治安維持部門など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
79	17520	3280	58	23	113	52	15	1590	468	63	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/4	通常	精神の魔晄石×3
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	マインドストーン
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	マインドストーン
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ダークマター

アクション ソルジャー封じの視線【物攻／リミット−2】、怪音波【物攻／割合／AP減】、ドレイン【魔攻／HP吸】、電撃【雷／魔攻】、フレア【魔攻】、バリア【バリア】



アンラ・マンユ

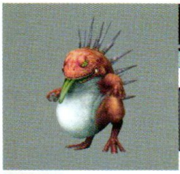
出現場所 ☆M 7-6-5 スカウトマン・焦燥

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
86	43750	5860	77	24	145	57	19	3024	908	71	――

炎	――	毒	0	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/4	通常	ダークマター
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	ダークマター
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ケアルガ
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ケアルガ

アクション にらむ【物攻／割合／MP減】、地獄の視線【物攻／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー＋ストップ／リミット−3】、ドレイン【魔攻／HP吸】、電撃【雷／魔攻】、アルテマ【魔攻】

ヘッジホッグパイ系



スプリガン

出現場所 ☆M 6-1-1 閉山した炭鉱のアイテム、M 8-1-2 対決！ 雷神鳥、☆M 8-2-1 精神の魔晄石など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
4	460	35	8	3	10	17	12	11	20	12	――

炎	半減	毒	0	割合	○	思考時間	2.7秒	落	1/32	通常	ポーション
氷	――	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3			レア	ソーマ
雷	――	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ソーマ

アクション ▲腹突進【物攻】、ファイア【炎／魔攻】

INDEX

ヘッジホッグパイ



出現場所：☆MAP 5-2 伍番街スラム 教会前、☆M 2-2-1 ミッドガル、☆M 8-4-1 謎のメール その1など

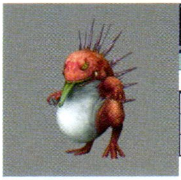
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
10	1512	55	10	6	13	18	14	54	28	24	—

炎	無効	毒	0	割合	○	思考時間	2秒
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/21	通常	ポーション
		レア	ファイア
盗	確実	通常	ポーション
		レア	フォースブレス

アクション ▲腹突進【物攻】、ファイア【炎／魔攻】

レッドキャップ



出現場所：M 2-2-6 ワールド、M 2-3-1 未確認モンスター、☆M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2、M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3

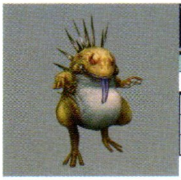
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
42	6128	438	37	7	33	21	15	66	68	33	—

炎	吸収	毒	150	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	—	沈黙	120	即死	200	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	50	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	150	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/16	通常	魔力の魔晄石
		レア	ファイガ
盗	確実	通常	フォースブレス
		レア	ダイヤブレス

アクション ▲腹突進【物攻】、ダイビングボム【物攻／毒＋グロッキー】、ファイガ【炎／魔攻】

バウンドファット



出現場所：☆M 6-3-5 炭鉱のアイテム、☆M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄、M 8-5-5 お宝情報 その5など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
66	9545	688	63	9	68	22	16	91	96	48	—

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒
氷	—	沈黙	240	即死	250	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	80	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/16	通常	魔力の魔晄石
		レア	精神の魔晄石
盗	確実	通常	ダイヤブレス
		レア	クリスタルブレス

アクション ▲腹突進【物攻】、▲ダイビングボム【物攻／グロッキー】、ファイガ【炎／魔攻】

グレムリン



出現場所：☆M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、☆M 6-6-4 マルコーの男・草原に、M 9-4-3 気分一新など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
70	58770	3380	124	11	157	24	18	359	108	59	—

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/16	通常	マジックストーン
		レア	マインドストーン
盗	確実	通常	クリスタルブレス
		レア	盗む×2

アクション ▲腹突進【物攻】、フレア【魔攻】、3連ファイア【炎／魔攻】

インプ



出現場所：☆M 9-5-4 異常なパワーアップ、☆M 9-5-5 一人旅

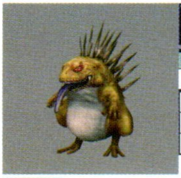
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	204800	5680	153	13	162	26	20	527	120	71	—

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/16	通常	マインドストーン
		レア	マジックストーン
盗	確実	通常	クリスタルブレス×2
		レア	クリスタルブレス×2

アクション ▲腹突進【物攻】、▲ダイビングボム【物攻／グロッキー】、3連ファイア【炎／魔攻】、アルテマ【魔攻】

レッサーデーモン



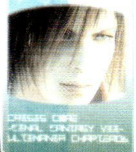
出現場所：M 9-6-4 生体兵器の脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
84	115800	7220	172	15	178	230	22	726	136	283	—

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/16	通常	マジックストーン
		レア	ルナハープ
盗	確実	通常	クリスタルブレス×3
		レア	ぶんどる

アクション ▲腹突進【物攻】、ダイビングボム【物攻／割合(最大9999ダメージ)】、エナジー【魔攻】



ウォーム系



ウォーム

出現場所：☆MAP 5-3 伍番街 スラムストリート、☆M 2-2-1 ミッドガル、☆M 6-1-4 深き洞窟のアイテムなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
12	3300	38	14	4	19	7	9	66	36	58	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	弱点	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	3
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/5	通常	ポーション
		レア	アミュレット
盗	確実	通常	ポーション
		レア	エーテル

アクション ▲食いつき【物攻】、▲吸収食いつき【物攻／HP吸】、糸【ストップ】



シーウォーム

出現場所：★M 10-4-2 マジにバカンス希望。。

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
14	3552	85	18	7	36	12	13	177	52	61	リジェネ

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	——	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	精神の魔晄石
		レア	MPの魔晄石

アクション ▲食いつき【物攻】、▲糸【物攻／ストップ】



ランダウォーム

出現場所：★MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉(※1)、★M 5-2-3 実験体 百九號(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
28	4400	134	25	8	41	19	11	77	68	20	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1.5秒
氷	弱点	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	3
雷	——	グロッキー	10	ふきとばし	0	攻撃中断	○
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	精神の魔晄石
盗	確実	通常	魔力の魔晄石
		レア	MPの魔晄石

アクション ▲食いつき【物攻】、▲糸【物攻／ストップ】、グラビデ【魔攻／割合】、アスピル【魔攻／MP吸】、▲待機

※1……ホランダーが「ファニーウォーム」を使うと出現する



実験体 百拾伍號

出現場所：★M 5-3-3 実験体 百拾伍號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
46	82240	2270	121	13	81	29	15	511	304	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	——	グロッキー	100	ふきとばし	100	攻撃中断	○
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	精神の魔晄石
		レア	MPの魔晄石

アクション ▲毒食いつき【物攻／毒】、糸【物攻／ストップ】、クエイク【魔攻】、警戒中…【無敵】



ラーバウォーム

出現場所：M 2-3-4 ムーバー亜種、M 6-4-3 秘密施設に隠された…、M 7-4-6 ブレイクスルーなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
48	7380	226	71	11	78	22	13	305	96	73	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	——	グロッキー	30	ふきとばし	50	攻撃中断	○
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	精神の魔晄石
		レア	MPの魔晄石

アクション ▲食いつき【物攻】、糸【ストップ】、アスピル【魔攻／割合／MP吸】、APグラビデ【魔攻／割合／AP減】



ウォームエリート

出現場所：☆M 8-6-5 S.O.S.、☆M 9-2-5 下層への道

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
68	12290	644	132	14	87	31	16	662	112	81	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3
雷	——	グロッキー	100	ふきとばし	150	攻撃中断	○
		ストップ	150	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	ポーション
		レア	精神の魔晄石
盗	確実	通常	魔力の魔晄石
		レア	MPの魔晄石

アクション ▲食いつき【物攻】、絶対停止糸【ストップ(防御不能)】、アスピル【魔攻／割合／MP吸】、APグラビガ【魔攻／割合／AP減】

ウォーム系



レッサーウォーム

出現場所 ☆M 6-6-2 マルコーの男・再び、☆M 6-6-3 マルコーの男・激戦、M 7-6-6 スカウトマン・決意

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	42450	933	172	15	19	33	19	936	140	99	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/8	通常	マジックストーン
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	ダークマター
雷	—	グロッキー	50	ふきとばし	250	攻撃中断	○	盗 確実	通常	MPストーン
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	APストーン

アクション ▲食いつき【物攻】、絶対停止糸【ストップ(防御不能)】、アスピル【魔攻／割合／MP吸】、APグラビガ【魔攻／割合／AP減】

※ M 6-6-3 マルコーの男・激戦のボスは「グロッキー：100、思考時間：1.3秒」



アビスウォーム

出現場所 M 9-6-1 最強のモンスター、M 9-6-3 兵器暴走の理由

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
81	107280	2090	173	19	104	38	22	1808	196	131	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/8	通常	ポーション
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	マジックストーン
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗 確実	通常	マインドストーン
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	SPマスター

アクション ▲食いつき【物攻】、絶対停止糸【ストップ(防御不能)】、アスピル【魔攻／割合／MP吸】、APグラビジャ【魔攻／割合／AP減】

レプリコン系



レプリコン

出現場所 MAP 7-1 モデオ渓谷 東部、☆M 2-2-2 モデオヘイム、☆M 6-2-2 第二次スラム開発計画など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	3480	72	25	7	22	3	18	126	20	33	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	2秒	落 1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	チョコボの腕輪
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	30	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	APの魔晄石

アクション ▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻無視／グロッキー】、▲まわし蹴り【物攻】、逃走【バトルから離脱】



エピオルニス

出現場所 ★M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
21	4987	103	20	8	10	2	24	144	32	55	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落 1/8	通常	チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	チョコボの腕輪
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	APの魔晄石
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	力の魔晄石

アクション ▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻無視／グロッキー】、▲まわし蹴り【物攻／グロッキー】



コーストランナー

出現場所 ★M 10-4-1 バカンス取りたい！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
22	5758	184	23	9	21	3	28	212	32	346	リジェネ

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落 1/8	通常	川チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4		レア	ハイポーション
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	体力の魔晄石
		ストップ	150	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	運の魔晄石

アクション ▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻無視／グロッキー】、▲まわし蹴り【物攻】



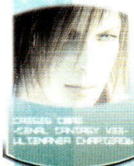
パキオルニス

出現場所 ☆M 6-3-2 孤島のアイテム、☆M 6-3-3 合成アイテム、M 8-3-5 草原の電磁波地獄、M 9-1-1 地下洞窟

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
44	10089	326	44	11	22	3	33	236	48	68	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	0.8秒	落 1/8	通常	山チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	4		レア	チョコボの腕輪
雷	—	グロッキー	50	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	体力の魔晄石
		ストップ	80	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	運の魔晄石

アクション ▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻無視／グロッキー】、▲まわし蹴り【物攻／グロッキー】、逃走【バトルから離脱】



レプリコン系



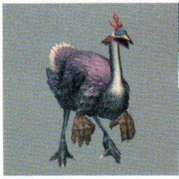
ディノルニス

出現場所：☆M 7-6-6 スカウトマン・決意、☆M 9-4-3 気分一新

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
60	265400	783	218	15	17	7	42	965	164	93	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落 1/8	通常	空チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4		レア	海チョコボの腕輪
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ゼイオの実
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	パワーストーン

アクション：▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻／割合／グロッキー】、▲まわし蹴り【物攻／グロッキー】、逃走【バトルから離脱】



ティタニス

出現場所：☆M 2-3-1 未確認モンスター、☆M 6-3-6 荒地のアイテム、★M 8-3-5 草原の電磁波地獄など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
62	13892	538	68	12	22	4	38	330	88	76	—

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	0.8秒	落 1/8	通常	川チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	80	よろめき度	4		レア	チョコボの腕輪
雷	—	グロッキー	150	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	APの魔晄石
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	APストーン

アクション：▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻無視／グロッキー】、▲まわし蹴り【物攻／グロッキー】、逃走【バトルから離脱】



ディアトリマ

出現場所：M 9-6-4 生体兵器の脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	188770	897	222	16	133	9	46	1340	228	102	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落 1/8	通常	空チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4		レア	月桂樹の冠
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ゼイオの実
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	黒頭巾

アクション：▲2段ついばみ【物攻】、▲頭タックル【物攻／割合／グロッキー】、ファイナルキック【物攻】



実験体 百拾七號

出現場所：★M 5-3-5 実験体 百拾七號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
89	217980	624	143	14	63	5	40	522	460	81	リジェネ

炎	—	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/8	通常	海チョコボの腕輪
氷	—	沈黙	0	即死	160	よろめき度	4		レア	川チョコボの腕輪
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ゼイオの実
		ストップ	150	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ゼイオの実

アクション：▲吸収2段ついばみ【物攻／HP吸】、▲吸収頭タックル【物攻／割合／HP吸／グロッキー】、▲吸収まわし蹴り【物攻／HP吸】

怪奇虫系



怪奇虫

出現場所：MAP 7-1 モデオ渓谷 東部、M 2-2-2 モデオヘイム、☆M 7-2-3 魔晄炉突入作戦など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	1120	84	13	17	28	84	3	38	16	8	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3		レア	万能薬
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション

アクション：▲飛行突進【物攻】、溶解液【物攻／毒】



ダイオウコガネ

出現場所：☆M 6-3-1 草原のアイテム、☆M 7-2-3 魔晄炉突入作戦、M 8-4-5 謎のメール その5など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
29	3776	123	21	17	28	88	8	88	20	24	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/8	通常	MPの魔晄石
氷	—	沈黙	0	即死	30	よろめき度	3		レア	万能薬
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア	ポーション

アクション：▲飛行突進【物攻】、サウンドウェーブ【物攻／割合／AP減】

INDEX

怪奇虫系



マカーラベ

出現場所：M 6-5-1 都市開発部門、M 6-5-2 宇宙開発部門、M 6-5-3 報道部門、M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
56	6253	2320	91	18	14	89	16	264	28	38	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒
氷	—	沈黙	0	即死	200	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	○
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	魔力の魔晄石
		レア	万能薬
盗	確実	通常	ポーション
		レア	ポーション

アクション　▲飛行突進【物攻】、溶解液【物攻／毒】、マインドブラスト【物攻／SP減】、デス【即死】、ケアルガ【HP増】



ヘクソドム

出現場所：M 9-5-5 一人旅、M 9-5-6 次なる階層へ…

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
76	168500	6680	141	19	207	90	23	507	32	68	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒
氷	—	沈黙	250	即死	無効	よろめき度	3
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	250	攻撃中断	○
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/8	通常	マインドストーン
		レア	万能薬
盗	確実	通常	ポーション
		レア	ポーション

アクション　▲飛行突進【物攻】、溶解液【物攻／毒】、マインドショック【物攻／割合／MP&AP減】、ウォール【バリア＋マバリア】、ケアルガ【HP増】

グリフォン系



A・グリフォン

出現場所：★MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場、M 5-1-6 実験体 百六號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
20	9850	999	22	108	38	138	7	512	240	143	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6
雷	—	グロッキー	120	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	240	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	ハイポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	精神の魔晄石
		レア	ハイポーション

アクション　▲跳び左ツメ【物攻】、フェザーショット【物攻】、メーザー【物攻無視】、のしかかり【物攻／グロッキー】、ファイラ【炎／魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】、サイレス【沈黙】、ウォール【バリア＋マバリア】

※ MAP 7-7 廃屋1階 公衆浴場で倒したときは『ケアルラ』を確実に落とす



グリフォン

出現場所：★MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉、MAP 11-3 裏山、☆M 2-2-5 ゴンガガ、★M 7-2-6 アクセサリ回収任務

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	17840	589	36	19	35	21	56	631	176	283	—

炎	半減	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6
雷	半減	グロッキー	180	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	240	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ハイポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	精神の魔晄石
		レア	ハイポーション

アクション　▲跳び左ツメ【物攻】、フェザーショット【物攻】、メーザー【物攻無視】、バリア【バリア】、マバリア【マバリア】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、▲待機



ヒポグリフ

出現場所：★M 2-3-6 無人島作戦、★M 6-4-4 荒野に隠された…、★M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	95250	3555	93	23	78	24	63	2346	376	558	—

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.2秒
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6
雷	半減	グロッキー	250	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ハイポーション
		レア	魔力の魔晄石
盗	確実	通常	HPの魔晄石
		レア	爆裂剣

アクション　▲跳び左ツメ【物攻】、フェザーショット【物攻】、メーザー【物攻無視】、のしかかり【物攻／グロッキー】、フレア【魔攻】、エナジー【魔攻】、リジェネ【リジェネ】、ウォール【バリア＋マバリア】



タイクーン

出現場所：★M 9-5-3 モンスター強大なり

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
88	215000	8344	154	27	154	23	65	9802	668	860	—

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.1秒
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	1/4	通常	ハイポーション
		レア	ミスリル
盗	確実	通常	ハイポーション
		レア	アルテマ

アクション　▲跳び左ツメ【物攻】、フェザーショット【物攻】、メーザー【物攻無視】、のしかかり【物攻／グロッキー】、フレア【魔攻】、ファイガ【炎／魔攻】、ケアルガ【HP増】



ボム系



トラップ

出現場所 ★M 2-1-5 街道…封鎖、M 6-1-3 スラム街のアイテム、☆M 8-4-3 謎のメール その3など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
19	872	102	15	21	26	24	11	52	20	26	—

炎	吸収	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落 1/8	通常	ポーション
氷	弱点	沈黙	0	即死	0	よろめき度	2		レア	ファイア
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	MPの魔晄石

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイラ【炎／魔攻】、おおきくなった！【巨大化】、ちいさくなった！【縮小化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】



ボム

出現場所 MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれ、M 2-2-3 ニブルヘイム、M 6-3-1 草原のアイテムなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
22	6608	132	11	13	32	25	12	152	28	48	—

炎	吸収	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落 1/4	通常	ポーション
氷	弱点	沈黙	0	即死	0	よろめき度	2		レア	ポーション
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	炎の腕輪

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイラ【炎／魔攻】、おおきくなった！【巨大化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】、▲待機



レメディボム

出現場所 ★MAP 10-4 ニブル山 山道、★M 2-2-3 ニブルヘイム

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	15530	152	14	15	30	26	16	166	36	73	—

炎	吸収	毒	100	割合	無効	思考時間	1.7秒	落 1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	弱点	沈黙	無効	即死	200	よろめき度	2		レア	ファイア
雷	—	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	150	斬鉄剣	無効	浮遊	○		レア	体力の魔晄石

アクション ▲ふくらむ【巨大化】、▲ちぢむ【縮小化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】、▲待機

※戦利品を落とすのは同時に出現した敵が1体も自爆をしていないときのみ。また、特定の状況では金のカケラを確実に落とす(→P.181)



リスキーボム

出現場所 ★MAP 10-4 ニブル山 山道、★M 2-2-3 ニブルヘイム

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	15530	152	14	15	30	26	16	166	36	73	—

炎	吸収	毒	100	割合	無効	思考時間	1.7秒	落 1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	弱点	沈黙	無効	即死	200	よろめき度	2		レア	ファイア
雷	—	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	150	斬鉄剣	無効	浮遊	○		レア	力の魔晄石

アクション ▲ふくらむ【巨大化】、▲ちぢむ【縮小化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】、▲待機

※戦利品を落とすのは同時に出現した敵が1体も自爆をしていないときのみ。また、特定の状況では金のカケラを確実に落とす(→P.181)



ペイニーボム

出現場所 ★MAP 10-4 ニブル山 山道、★M 2-2-3 ニブルヘイム

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	15530	152	14	15	30	26	16	166	36	73	—

炎	吸収	毒	100	割合	無効	思考時間	1.7秒	落 1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	弱点	沈黙	無効	即死	200	よろめき度	2		レア	ファイア
雷	—	グロッキー	100	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	精神の魔晄石
		ストップ	150	斬鉄剣	無効	浮遊	○		レア	精神の魔晄石

アクション ▲ふくらむ【巨大化】、▲ちぢむ【縮小化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】、▲待機

※戦利品を落とすのは同時に出現した敵が1体も自爆をしていないときのみ。また、特定の状況では金のカケラを確実に落とす(→P.181)



蒸気機関

出現場所 ★M 10-3-3 そろそろバカンスに…

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	12510	294	22	32	33	40	21	238	48	185	リジェネ

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1.5秒	落 1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	精神の魔晄石
雷	—	グロッキー	250	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	HPの魔晄石
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	体力の魔晄石

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、おおきくなった！【巨大化】、ちいさくなった！【縮小化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】、▲待機



グレネード

出現場所　MAP 12-5 咆哮の牙、MAP 12-8 訣別の扉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
35	6870	304	27	17	54	28	22	487	64	83	—

炎	—	毒	100	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/4	通常	ブリザラ
氷	吸収	沈黙	無効	即死	150	よろめき度	2			レア	ブリザド
雷	—	グロッキー	150	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	精神の魔晄石
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ファイガ

アクション ▲空中突進【物攻】、ブリザガ【氷／魔攻】、おおきくなった！【巨大化】、絶対零度【氷／物攻無視／自爆】



バルーン

出現場所　★M 7-4-1 ファーストコンタクト、☆M 8-5-4 お宝情報 その4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
44	9369	1230	52	22	53	33	30	829	84	102	—

炎	無効	毒	200	割合	○	思考時間	1.5秒	落	1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	吸収	沈黙	無効	即死	250	よろめき度	2			レア	ファイガ
雷	—	グロッキー	250	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	MPの魔晄石
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ファイガ

アクション ▲空中突進【物攻】、ストップアタック【氷／物攻／割合／ストップ】、氷の息吹【氷／魔攻／毒＋沈黙＋ストップ】、おおきくなった！【巨大化】、ちいさくなった！【縮小化】、絶対零度【氷／物攻無視／自爆】



マイン

出現場所　★M 6-3-3 合成アイテム、☆M 6-3-4 洞窟のアイテム、M 9-1-1 地下洞窟など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
45	2000	633	48	30	30	32	26	652	76	96	—

炎	吸収	毒	150	割合	○	思考時間	0秒	落	1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	200	よろめき度	2			レア	ファイラ
雷	—	グロッキー	200	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	HPの魔晄石
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ファイガ

アクション おおきくなった！【巨大化】、ちいさくなった！【縮小化】、自爆【物攻無視／毒／自爆】



デトネイター

出現場所　★M 2-4-3 未知の島を探査せよ、M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子、M 9-2-6 マテリア反応アリなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	20340	2240	133	24	99	36	34	1632	96	118	—

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	250	よろめき度	2			レア	精神の魔晄石
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	力の魔晄石

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイジャ【炎／魔攻／毒】、凶暴化【巨大化／パラメータと行動が変化】、▲ちぢむ【縮小化】、自爆【物攻無視／毒／自爆】



Sマイン

出現場所　M 2-4-2 荒野を調査せよ、★M 6-5-1 都市開発部門、★M 8-6-2 S.O.S ?など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
86	17850	1650	101	23	87	34	32	1466	88	114	—

炎	吸収	毒	250	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	250	よろめき度	2			レア	精神の魔晄石
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	体力の魔晄石

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、フレア【魔攻】、▲ふくらむ【巨大化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】



ボルケーノ

出現場所　★M 2-4-5 落盤事件を調査せよ、M 6-5-4 治安維持部門、M 7-6-2 スカウトマン・ニアミスなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
86	27850	3384	155	27	107	42	40	1994	108	131	—

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/2	通常	マジックストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	マインドストーン
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ガードストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	MPストーン

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、フレア【魔攻】、▲ふくらむ【巨大化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】

ボム系



デストロイヤ

出現場所：M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ、☆M 7-6-5 スカウトマン・焦燥など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
91	52500	5622	179	28	158	44	44	2381	116	147	——

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落 1/2	通常	マジックストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	マジックストーン
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	マインドストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	マインドストーン

アクション ▲空中突進【物攻】、3連ファイア【炎／魔攻】、ファイジャ【炎／魔攻／毒】、フレア【魔攻】、凶暴化【巨大化／パラメータと行動が変化】、自爆【炎／物攻無視／自爆】



実験体 百廿號

出現場所：★M 5-4-2 実験体 百廿號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
92	162850	7750	141	26	104	37	38	1720	180	0	——

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/2	通常	魔力の魔晄石
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア	マジックストーン
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗 確実	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	魔力の魔晄石

アクション ▲空中突進【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、フレア【魔攻】、おおきくなった！【巨大化／物理無効】、おおきくなった！【巨大化／魔法無効】、▲ちぢむ【縮小化／解除：物理無効＋魔法無効】、自爆【物攻無視／毒／自爆】



エクスプジーブ

出現場所：M 9-5-6 次なる階層へ…、M 9-6-2 最下層へ…

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
95	89800	6890	254	30	254	48	48	2870	128	180	——

炎	無効	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落 1/2	通常	マジックストーン
氷	吸収	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3		レア	マジックストーン×2
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常	マインドストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	エナジー

アクション ▲空中突進【物攻】、グラビガ【魔攻／割合】、フレア【物攻】、フレア【魔攻】、フレア【タイプなし】、氷の息吹【氷／魔攻／毒＋沈黙＋ストップ】、▲ふくらむ【巨大化】、自爆【物攻無視／毒／自爆】

ADVICE アドバイス

自爆される前に倒していく

魔法などで攻めてくるほか、ときおり巨大化することもあるのが特徴。2回大きくなった状態では、自爆してザックスに大ダメージを与えつつ消えてしまう場合がある。巨大化した敵から順に攻撃し、自爆される前に倒そう。ただし、身体のサイズを変えている最中の敵にはどんな攻撃も効かないので注意。



←一部をのぞけば『ふきとばし』で倒すことも可能。

雷神鳥系



雷神鳥

出現場所：☆M 2-1-3 伍番街 … 出没、☆M 6-1-2 無人島のアイテム、★M 8-1-2 対決！ 雷神鳥など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
16	1944	163	11	4	17	7	4	44	56	24	——

炎	弱点	毒	0	割合	○	思考時間	1.7秒	落 1/8	通常	エーテル
氷	——	沈黙	0	即死	0	よろめき度	3		レア	サンダー
雷	吸収	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 1/2	通常	エーテル
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	サンダー

アクション ▲急降下突き【物攻】、サンダー【雷／魔攻】



ニードルキッス

出現場所：MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれ、M 2-2-3 ニブルヘイム、☆M 6-2-4 群生地調査任務など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
19	2650	232	18	5	24	8	18	196	100	59	——

炎	弱点	毒	0	割合	○	思考時間	1.5秒	落 1/8	通常	サンダー
氷	——	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	3		レア	サンダラ
雷	吸収	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 1/2	通常	サンダー
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア	雷の指輪

アクション ▲急降下突き【物攻】、▲急降下3段蹴り【物攻無視】、サンダラ【雷／魔攻】、▲待機

雷神鳥系



サンダーバード

出現場所 ☆M 2-3-3 飛行モンスター事件、M 6-4-1 洞窟のモンスターの…、☆M 8-3-6 洞窟の電磁波地獄など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
57	13580	467	58	6	99	8	22	349	120	73	──

属性		状態異常		特殊		行動		落/盗	確率	種類	アイテム
炎	弱点	毒	0	割合	○	思考時間	1.2秒	落	1/8	通常	サンダー
氷	──	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	3			レア	サンダガ
雷	吸収	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	雷の指輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	サンダガ

アクション ▲急降下突き【物攻】、▲急降下3段蹴り【物攻無視】、サンダガ【雷／魔攻】、アスピル【魔攻／MP吸】



シムルグ

出現場所 ☆M 2-4-2 荒野を調査せよ、M 2-4-3 未知の島を探査せよ、M 9-2-4 新ルート発見など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
59	12850	853	103	8	101	11	26	586	144	86	──

属性		状態異常		特殊		行動		落/盗	確率	種類	アイテム
炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/8	通常	雷の腕輪
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	雷の指輪
雷	吸収	グロッキー	50	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	雷の指輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	雷の腕輪

アクション ▲急降下突き【物攻】、▲急降下3段蹴り【物攻無視】、100万ボルト【雷／魔攻】、3連サンダガ【雷／魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】、アスピル【魔攻／MP吸】



ジャターユ

出現場所 M 9-4-6 1stだけの世界

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
76	88400	1023	206	11	207	13	33	1589	252	99	MP消費0

属性		状態異常		特殊		行動		落/盗	確率	種類	アイテム
炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/8	通常	雷鳴の腕輪
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	雷の指輪
雷	吸収	グロッキー	150	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	雷鳴の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	雷鳴の腕輪

アクション ▲急降下突き【物攻】、▲急降下3段蹴り【物攻無視】、1000万ボルト【雷／魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】



ガルーダ

出現場所 M 9-4-6 1stだけの世界

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
81	114680	1520	207	14	232	17	42	2021	320	138	MP消費0

属性		状態異常		特殊		行動		落/盗	確率	種類	アイテム
炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.6秒	落	1/8	通常	天雷の腕輪
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	雷の指輪
雷	吸収	グロッキー	20	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	天雷の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	電撃

アクション ▲急降下3段蹴り【物攻無視】、サンダガ【雷／魔攻】、3連サンダガ【雷／魔攻】、リジェネ【リジェネ】

デスクロー系



デスクロー

出現場所 MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれ、M 2-2-3 ニブルヘイム、☆M 6-2-5 フェニックス計画など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
23	9050	870	24	33	34	22	26	422	100	87	──

属性		状態異常		特殊		行動		落/盗	確率	種類	アイテム
炎	弱点	毒	250	割合	○	思考時間	2秒	落	1/4	通常	魔力の魔晄石
氷	──	沈黙	無効	即死	200	よろめき度	5			レア	ミスリルの小手
雷	──	グロッキー	100	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ミスリルの小手
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	力アップ

アクション ▲右ツメ振り【物攻】、ツインクロー【物攻】、ストップクロー【物攻／ストップ】、ファイア【炎／魔攻】、▲待機



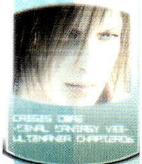
シザーキチン

出現場所 M 2-4-2 荒野を調査せよ、★M 6-4-5 草原に埋蔵された…、☆M 8-6-4 S.O.S？など

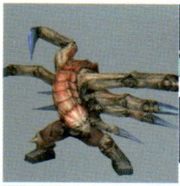
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
62	33850	1028	111	36	112	30	31	5460	180	94	──

属性		状態異常		特殊		行動		落/盗	確率	種類	アイテム
炎	──	毒	250	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	魔力の魔晄石
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	クリスタルの小手
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	クリスタルの小手
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	力アップ改弐

アクション ▲右ツメ振り【物攻／沈黙】、ツインクロー【物攻／割合／ストップ】、電撃【雷／魔攻】、3連サンダガ【雷／魔攻】



デスクロー系



シザークロー

出現場所 ☆M 6-5-3 報道部門、☆M 7-5-5 洞窟へ逃げた双子

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
64	57580	1240	151	37	10	33	33	6446	228	106	—

炎	—	毒	250	割合	○	思考時間	0.7秒	落 1/4	通常 マジックストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5		レア ポイズン剣
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 1/2	通常 ポイズン剣
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア サイレス剣

アクション ▲右ツメ振り【物攻/SP減/沈黙】、ツインクロー【物攻/割合/ストップ】、3連ファイア【炎/魔攻】、3連サンダガ【雷/魔攻】



アイアンクロー

出現場所 ★M 2-5-1 洞窟を調査せよ、☆M 6-5-6 科学部門、M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えてなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
71	69780	1860	177	39	33	37	37	8138	320	118	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落 1/4	通常 マジックストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5		レア サイレス剣
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 1/2	通常 サイレス剣
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア 英雄の薬

アクション ▲右ツメ振り【物攻/SP減/解除：がまんとリレイズと無敵以外の有利なステータス変化】、ツインクロー【物攻/割合/ストップ】、3連ファイア【炎/魔攻】、3連サンダガ【雷/魔攻】、フレア【魔攻】



シザーデビル

出現場所 M 9-5-2 さらに下層へ…、M 9-5-3 モンスター強大なり

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
82	78500	2080	196	43	196	41	68	11281	396	134	がまん

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落 1/4	通常 死の剣
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5		レア ストップ剣
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 1/2	通常 ストップ剣
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア 銭投げ

アクション ▲右ツメ振り【物攻/SP減/解除：がまんとリレイズと無敵以外の有利なステータス変化】、ツインクロー【残りHPを1に(最大9999ダメージ)/ストップ/リミット－4】、アルテマ【魔攻】



実験体 百拾六號

出現場所 ★M 5-3-4 実験体 百拾六號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
93	223760	5440	143	34	102	27	28	4052	900	0	—

炎	—	毒	250	割合	○	思考時間	1秒	落 1/4	通常 力の魔晄石
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5		レア ダイヤの小手
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗 1/2	通常 ダイヤの小手
		ストップ	150	斬鉄剣	0	浮遊	×		レア 力アップ改

アクション ▲右ツメ振り【物攻】、▲2段ツメ【物攻】、痺れバサミ【物攻/HP吸/ストップ】、カオスウェーブ【カーズ/解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】、カオスウェーブ【毒+沈黙+カーズ/解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】、カオスウェーブ【魔攻/毒+沈黙+カーズ/解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】

ファニーフェイス系



ファニーフェイス

出現場所 MAP 10-7 神羅屋敷 1階、☆M 2-2-4 ニブルヘイムII、☆M 8-3-3 荒地の電磁波地獄など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
29	4668	777	12	7	39	132	13	131	68	41	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落 1/4	通常 エーテル
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア ポイズン
雷	—	グロッキー	80	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 1/4	通常 エーテル
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア 魔よけのおふだ

アクション ▲回転カサ攻撃【物攻】、ファニーの息【物攻/カーズ】、ブリザガ【氷/魔攻】



ナイトメア

出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻、★M 8-3-3 荒地の電磁波地獄、M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	10200	888	32	8	48	153	17	420	120	58	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落 1/2	通常 マインドストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2		レア サイレス
雷	—	グロッキー	60	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗 確実	通常 魔よけのおふだ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○		レア MPの魔晄石

アクション ▲回転カサ攻撃【物攻】、ナイトメアの息【物攻/AP減/カーズ】、ファイガ【炎/魔攻】、ブリザガ【氷/魔攻】

※ MAP 12-7 呪縛の檻で1回目に倒したときは女神のベースキー、2回目に倒したときは女神のサクラルキーを確実に落とす



パンプキン

出現場所 ☆M 8-6-2 また予告状、☆M 8-6-3 今度こそ予告状

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	13450	999	37	8	77	193	20	1138	156	132	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	ポイズン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	サイレス
雷	—	グロッキー	140	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	魔よけのおふだ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	デス

アクション ▲回転カサ攻撃【物攻／ストップ】、パンプキンの息【物攻／MP減／カーズ】、フレア【魔攻】



トリックトリート

出現場所 M 2-5-3 更なる新種を調査せよ、☆M 6-6-1 通称マルコーの男、☆M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えてなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
82	92850	2222	187	9	173	180	24	2265	200	189	MP消費0、魔法無効

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/2	通常	魔よけのおふだ×2
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ストップ
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	魔よけのおふだ×2
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	MPストーン

アクション ▲回転カサ攻撃【物攻】、トリックトリートの息【物攻／MP&AP減／カーズ】、フレア【魔攻】、フルケア【MAX割合／HP増】



闇法師

出現場所 M 9-6-2 最下層へ…、M 9-6-3 兵器暴走の理由

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
83	158540	3333	188	9	224	242	25	2902	260	238	MP消費0、魔法無効

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/2	通常	ダークマター
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ソウルオブサマサ
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	魔よけのおふだ×4
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ソウルオブサマサ

アクション ▲回転カサ攻撃【物攻／クリティカル確実】、闇法師の息【物攻／割合／MP&AP減／カーズ】、アルテマ【魔攻】、フルケア【MAX割合／HP増】



実験体 百拾八號

出現場所 ★M 5-3-6 実験体 百拾八號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
90	132500	1111	106	9	124	172	23	1374	460	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/2	通常	サイレス
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	デス
雷	—	グロッキー	150	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	魔よけのおふだ×2
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	MPの魔晄石

アクション ダークミスト【物攻／カーズ】、自称 メガフレア【炎／魔攻】、自称 斬鉄剣【即死】



ガーゴイル

出現場所 MAP 10-7 神羅屋敷 1階、☆M 2-2-4 ニブルヘイムⅡ、★M 6-2-6 地下都市計画など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	6668	999	13	21	41	152	40	378	240	56	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.7秒	落	1/4	通常	イヤリング
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	サークレット
雷	—	グロッキー	30	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	エルメスのくつ

アクション ▲飛行左ツメ【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、サンダガ【雷／魔攻】、ドレイン【魔攻／HP吸】、アスピル【魔攻／MP吸】、バリア【バリア】、ケアルラ【HP増】



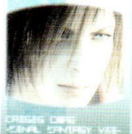
エビルゴイル

出現場所 MAP 12-4 審判の淵、☆M 7-3-1 Pの未来予知Lv.1、☆M 8-3-4 炭坑の電磁波地獄など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
35	13668	999	23	24	42	158	43	770	280	73	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.7秒	落	1/4	通常	マジックストーン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	サークレット
雷	—	グロッキー	90	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	サークレット
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ヒュプノクラウン

アクション ドレインタッチ【物攻／HP吸】、ファイガ【炎／魔攻】、サンダガ【雷／魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、アスピル【魔攻／MP吸】、バリア【バリア】、ケアルラ【HP増】



ガーゴイル系



デーモン

出現場所 M 2-2-6 ワールド、M 6-3-4 洞窟のアイテム、☆M 7-3-2 Pの未来予知 Lv.2など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
41	19182	999	41	25	48	158	44	1095	308	133	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/4	通常	魔力アップ改
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	暗黒
雷	—	グロッキー	160	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ヒュプノクラウン
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	魔力アップ改弐

アクション ドレインタッチ【物攻/HP吸】、クエイク【魔攻】、グラビガ【魔攻/割合】、アスピル【魔攻/MP吸】、デス【即死】、ウォール【バリア+マバリア】、ケアルガ【HP増】



ホーンドデビル

出現場所 ☆M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ、★M 9-3-6 ウータイ軍を乗り越えてなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	72800	9999	153	31	202	188	52	3996	372	172	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/4	通常	ロイヤルクラウン
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	暗黒
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ヒュプノクラウン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ロイヤルクラウン

アクション ドレインタッチ【物攻/HP吸】、アルテマ【魔攻】、エナジー【魔攻】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】



ベリアル

出現場所 M 9-5-6 次なる階層へ…

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
90	112680	9999	237	33	242	204	55	4524	408	198	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/4	通常	ロイヤルクラウン×2
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	ロイヤルクラウン×2
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	金のかみかざり
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	SPターボ魔法

アクション ドレインタッチ【物攻/MAX割合/HP吸】、エナジー【魔攻】、アルテマ【魔攻】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】



実験体 百拾九號

出現場所 ★M 5-4-1 実験体 百拾九號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
91	188500	9999	99	28	107	166	48	2022	892	0	MP消費0

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	ドレイラ
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	ドレイガ
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ドレイラ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ドレイガ

アクション ▲飛行左ツメ【物攻】、3連ファイア【炎/魔攻】、電撃【雷/魔攻】、エナジー【魔攻】、アスピル【魔攻/MP減】、バリア【無敵】

グラシュトライク系



グラシュトライク

出現場所 M 2-1-1 発端…はじまり、★M 8-2-2 体力の魔晄石、M 8-4-1 謎のメール その1など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	1430	24	8	11	8	8	11	9	20	5	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	2			レア	APの魔晄石
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	万能薬
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	力の魔晄石

アクション ▲跳ねかみつき【物攻】、魔晄の針【物攻/SP減/毒】、▲待機



ネックハンター

出現場所 MAP 11-3 裏山、M 2-2-5 ゴンガガ、M 8-5-2 お宝情報 その2など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
21	2810	33	20	13	20	9	19	124	64	38	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	0	よろめき度	2			レア	力の魔晄石
雷	—	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	万能薬
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	運の魔晄石

アクション ▲跳ねかみつき【物攻】、毒針【物攻/毒】、▲待機

INDEX

グラシュトライク系



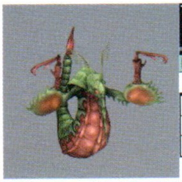
ガーネットモール

出現場所 M 2-3-6 無人島作戦、M 6-4-4 荒野に隠された…、☆M 7-5-1 洞窟へ逃げた少年など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
66	5735	127	88	16	43	12	38	290	92	42	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	200	よろめき度	2			レア	APの魔晄石
雷	──	グロッキー	100	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	万能薬
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	力の魔晄石

アクション ▲跳ねかみつき【物攻】、こころない針【残りHPを1に】



マンハンター

出現場所 M 9-5-3 モンスター強大なり

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	86800	255	182	17	99	15	52	864	108	48	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	250	よろめき度	2			レア	パワーストーン
雷	──	グロッキー	150	ふきとばし	120	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	万能薬
		ストップ	250	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	APストーン

アクション ▲跳ねかみつき【物攻】、こころない針【残りHPを1に】、しびれ針【物攻／ストップ(防御不能)】、SP斬り【物攻／SP減】、MP斬り【物攻／MP減】、AP斬り【物攻／AP減】



刺殺虫

出現場所 M 9-6-2 最下層へ…、M 9-6-3 兵器暴走の理由

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	93850	564	193	19	133	17	63	1078	128	56	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	1/8	通常	ポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	250	よろめき度	2			レア	パワーストーン
雷	──	グロッキー	250	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	万能薬
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	マインドストーン

アクション ▲跳ねかみつき【物攻】、こころない針【残りHPを1に】、SP斬り【物攻／SP減】、MP斬り【物攻／MP減】、AP斬り【物攻／AP減】

グランガラン系



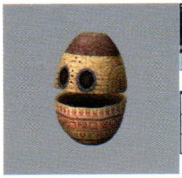
グランガラン

出現場所 MAP 12-4 審判の淵

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
34	12050	999	32	148	34	223	33	970	200	300	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	3秒	落	確実	通常	ポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	ハイポーション
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ハイポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	エクスポーション

アクション ▲2段かみつき【物攻】、クエイク【魔攻】、▲仲間を出す【コグランガランとマゴグランガランが出現】



コグランガラン

出現場所 MAP 12-4 審判の淵(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
32	7880	999	30	147	29	221	37	668	24	100	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	──

アクション ▲2段かみつき【物攻】

※1……グランガランが「仲間を出す」を使うと出現し、グランガランが倒れると消滅する



マゴグランガラン

出現場所 MAP 12-4 審判の淵(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	6350	999	28	42	40	220	40	120	1	50	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	──

アクション ▲2段かみつき【物攻】、ウォール【バリア＋マバリア】、ケアルガ【HP増】

※1……グランガランが「仲間を出す」を使うと出現し、グランガランが倒れると消滅する

グランガラン系



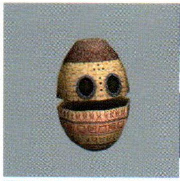
グランマガラン

出現場所 ★M 9-4-6 1stだけの世界

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
90	312800	9999	222	158	208	252	39	4350	1000	1000	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	確実	通常	マインドストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	マインドストーン×2
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	エネルギースーツ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	エネルギースーツ

アクション ▲2段かみつき【物攻】、クエイク【魔攻】、▲仲間を出す【ママガランとオレガランが出現】



ママガラン

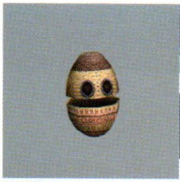
出現場所 ★M 9-4-6 1stだけの世界(※2)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	175800	9999	244	155	228	250	44	2900	200	500	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	——

アクション ▲2段かみつき【物攻】

※2……グランマガランが『仲間を出す』を使うと出現し、グランマガランが倒れても消滅しない



オレガラン

出現場所 ★M 9-4-6 1stだけの世界(※2)

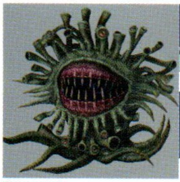
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
70	143500	9999	255	58	248	248	53	1450	24	100	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	——

アクション ▲2段かみつき【物攻】、グラビデ【魔攻／割合】

※2……グランマガランが『仲間を出す』を使うと出現し、グランマガランが倒れても消滅しない

モルボル系



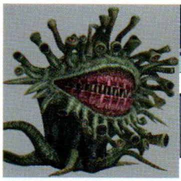
モルボル

出現場所 MAP 12-4 審判の淵、★M 9-1-1 地下洞窟

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
38	48760	1235	53	21	52	142	56	2040	336	141	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	2.7秒	落	確実	通常	タリスマン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	タロットカード
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	精神アップ改
		ストップ	無効	斬鉄剣	127	浮遊	×			レア	精神アップ改弐

アクション ▲大口かみつき【物攻】、臭い息【物攻無視／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー】、消化液【物攻／毒】



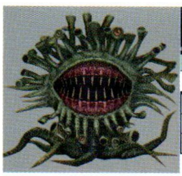
ランドモルボル

出現場所 ★M 2-4-1 孤島を調査せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	264680	3230	141	24	113	144	63	8860	460	183	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	確実	通常	タリスマン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	タロットカード
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	暗黒
		ストップ	無効	斬鉄剣	127	浮遊	×			レア	暗黒

アクション ▲大口かみつき【物攻】、とても臭い息【物攻無視／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー／解除：バリア＋マバリア＋リジェネ】、消化液【物攻／割合／毒】、アルテマ【魔攻】



ガイアモルボル

出現場所 ★M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ、★M 6-6-5 マルコーの男・哀愁

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
73	1285650	6583	174	26	142	153	74	23925	688	262	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.3秒	落	確実	通常	ミスリル
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	ミスリル×2
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	リボン
		ストップ	無効	斬鉄剣	191	浮遊	×			レア	リボン

アクション ▲大口かみつき【物攻】、すごく臭い息【物攻無視／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー＋ストップ／解除：バリア＋マバリア＋リジェネ】、消化液【物攻／割合／毒】、アルテマ【魔攻】

モルボル系



モルボルグレート

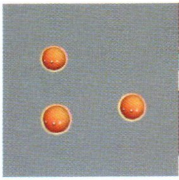
出現場所 ★M 9-6-4 生体兵器の脅威

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
99	3385000	9950	182	202	199	208	88	31936	928	293	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0秒	落	確実	通常	タロットカード
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	クリスタルオーブ
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	スーパーリボン
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	スーパーリボン

アクション ▲大口かみつき【物攻】、超～臭い息【物攻無視／毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー＋ストップ／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋物理無効＋魔法無効】、消化液【物攻／割合／毒】

ムーバー系



ムーバー

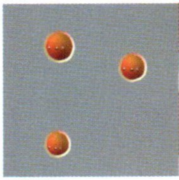
出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻、☆M 8-5-2 お宝情報 その2

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
41	5870	889	3	233	66	250	10	118	2000	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	銀の腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	銀の腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	サークレット
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ヒュプノクラウン

アクション ▲縦並び突進【物攻】、デルタアタック【魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、逃走【バトルから離脱】

※MAP 12-7 呪縛の檻で1回目に倒したときは女神のソーラーキー、2回目に倒したときは女神のハートキーを確実に落とす



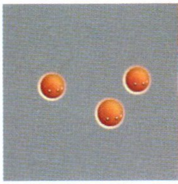
RE・ムーバー

出現場所 M 2-3-3 飛行モンスター事件、☆M 6-4-1 洞窟のモンスターの…、☆M 8-6-1 予告状など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
60	14860	3333	88	234	102	251	12	281	4000	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	金の腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	金の腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ヒュプノクラウン
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ルナハープ

アクション ▲縦並び突進【物攻】、デルタアタック【魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、フレア【魔攻】、逃走【バトルから離脱】



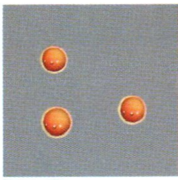
EX・ムーバー

出現場所 ★M 2-5-2 新種を調査せよ、★M 6-5-5 兵器開発部門、☆M 7-6-5 スカウトマン・焦燥など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	34860	6723	102	238	244	254	16	863	8000	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/2	通常	ルーンの腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ルーンの腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ミスリル×2
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	フレア

アクション ▲縦並び突進【物攻】、デルタアタック【魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、アルテマ【魔攻】、逃走【バトルから離脱】



スリースターズ

出現場所 ☆M 9-5-2 さらに下層へ…、☆M 9-5-3 モンスター強大なり

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
80	67850	9999	135	242	255	255	20	1293	20000	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.5秒	落	1/2	通常	ミスリルの腕輪
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ミスリルの腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	3連ファイア
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	3連サンダガ

アクション ▲縦並び突進【物攻】、デルタアタック【魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、逃走【バトルから離脱】

ADVICE アドバイス 体力&精神無視の攻撃が有効

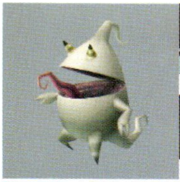
体力と精神が高いため、それらの値でダメージが軽減されない『鉄拳パンチ』などで攻めよう。『SPターボ』で強化した『グラビガ』も有効だ(→P.353)。敵が縦1列に並ぶか『デルタアタック』の技名が表示されたときは、すぐに◉ボタンでの回避をしつつ敵から離れれば、ギリギリながらダメージを受けずにすむ。



←『デルタアタック』も◉ボタン連打で回避することが可能。



ハングリー系



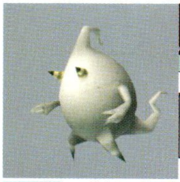
ハングリー

出現場所 ★M 8-1-6 強大！ 謎のマテリア

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	9767	375	33	11	33	26	55	302	96	112	──

炎	──	毒	0	割合	○	思考時間	2秒	落	1/4	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4			レア	チタンバングル
雷	──	グロッキー	0	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	チタンバングル

アクション ▲体当たり【物攻】、▲転がり突進【物攻無視】、かじる【物攻無視／HP吸】、魔力をかじる【物攻無視／MP吸】、ブリザガ【氷／魔攻】



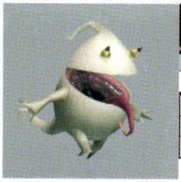
モストハングリー

出現場所 ☆M 2-5-4 未知の洞窟を調査せよ、☆M 2-5-5 深き洞窟を調査せよ、M 2-5-6 大いなる悪魔を調査せよ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	137800	6250	104	14	121	34	72	2330	136	153	──

炎	──	毒	250	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	HPストーン
氷	──	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4			レア	HPストーン×2
雷	──	グロッキー	250	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	パワーストーン

アクション ▲体当たり【物攻】、▲転がり突進【物攻無視】、かじる【物攻無視／HP吸】、魔力をかじる【物攻無視／MP吸】、アルテマ【魔攻】



ベリーハングリー

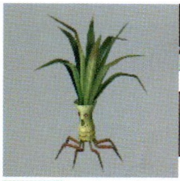
出現場所 ☆M 9-5-2 さらに下層へ…、M 9-5-4 異常なパワーアップ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
91	398500	7830	187	23	151	38	99	3074	264	184	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/4	通常	ポーション
氷	──	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	4			レア	パワーストーン
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	アイテム達人

アクション ▲体当たり【物攻】、▲転がり突進【物攻無視】、かじる【物攻無視／HP吸】、魔力をかじる【物攻無視／MP吸】、アルテマ【魔攻】

マンドラゴラ系



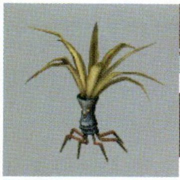
マンドラゴラ

出現場所 ☆M 6-1-5 埋もれているアイテム、M 8-1-6 強大！ 謎のマテリア、☆M 8-2-5 力の魔晄石など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
29	1776	384	11	4	13	6	2	77	80	18	──

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	1/8	通常	精神の魔晄石
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ケアル
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	エスナ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ケアルラ

アクション ▲草カッター【物攻】、ヒステリックボイス【物攻／MP減／沈黙＋グロッキー】、ブリザラ【氷／魔攻】



足斬草

出現場所 ☆M 8-3-5 草原の電磁波地獄、M 8-5-3 お宝情報 その3、☆M 8-5-4 お宝情報 その4など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
37	4692	458	26	5	31	7	12	149	148	20	──

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	1.7秒	落	1/8	通常	精神の魔晄石
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ケアルラ
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	1/4	通常	エスナ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ケアルガ

アクション ▲草カッター【物攻／毒】、ヒステリックボイス【物攻／MP減／グロッキー】、ブリザガ【氷／魔攻／沈黙】



グリーングラス

出現場所 M 2-3-2 モンスター排除指令、M 6-4-2 閉鎖炭坑に残された…、☆M 7-4-3 サードコンタクトなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
41	5872	593	30	6	35	8	16	228	180	24	──

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/8	通常	精神の魔晄石
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	ケアルガ
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	無効	盗	1/4	通常	エスナ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	リジェネ

アクション ▲草カッター【物攻／割合／沈黙】、ヒステリックボイス【物攻／AP減／グロッキー】、ファイガ【炎／魔攻／カーズ】



マンドレイク

出現場所　M 2-4-3 未知の島を探査せよ、M 6-5-2 宇宙開発部門、☆M 9-3-1 徹頭徹尾など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	9975	2865	107	6	108	9	18	470	228	28	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/8	通常	精神の魔晄石
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	エスナ
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	250	攻撃中断	無効	盗	1/4	通常	リジェネ
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	リジェネ

アクション ▲草カッター【物攻】、ヒステリックボイス【物攻／SP減／グロッキー】、3連ファイア【炎／魔攻／即死】



万能あさつき

出現場所　☆M 9-5-6 次なる階層へ…、M 9-6-1 最強のモンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
92	98980	9753	198	7	173	10	20	977	280	34	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/8	通常	マインドストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	マバリア
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/4	通常	バリア
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	ウォール

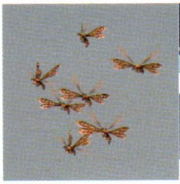
アクション ▲草カッター【物攻】、▲草カッター【物攻／割合／即死】、ヒステリックボイス【物攻／SP減／グロッキー】、エナジー【魔攻】

ADVICE アドバイス　グロッキー&即死対策が大事

グロッキー効果を持つ『ヒステリックボイス』がとくに危険。装備で無効化するか、敵の側面にまわってかわす方法で対処しよう。マンドレイクと万能あさつきは即死効果を持つ技も使うため、その対策を忘れずに。なお、マンドレイクと万能あさつき以外は『ふきとばし』で倒すことができる。



←敵の弱点である炎属性の攻撃を主体に戦う方法もある。



スラップス

出現場所　☆M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務、☆M 8-2-5 力の魔晄石、M 8-4-5 謎のメール その5など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
27	2280	387	16	238	5	1	37	228	64	72	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	3.3秒	落	1/4	通常	星のペンダント
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	0	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ホワイトケープ
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ハイポーション

アクション ポイズンニードル【物攻／毒＋沈黙】、羽音【物攻】、いやな羽音【物攻／MP減】



ホーネット

出現場所　☆M 6-3-4 洞窟のアイテム、☆M 7-3-3 Pの未来予知 Lv.3、☆M 8-5-3 お宝情報 その3など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
50	5604	432	53	240	23	3	68	438	100	86	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	2.7秒	落	1/4	通常	星のペンダント
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	50	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ホワイトケープ
		ストップ	0	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	ハイポーション

アクション ショックニードル【物攻／毒＋沈黙＋即死】、羽音【物攻】、いやな羽音【物攻／MP減】



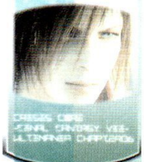
キラービー

出現場所　★M 9-2-4 新ルート発見、☆M 9-2-5 下層への道、M 9-2-6 マテリア反応アリ

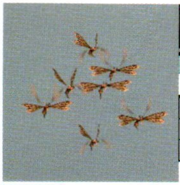
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
89	8280	587	137	251	112	5	88	912	112	124	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	1秒	落	1/4	通常	ゼイオの実
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ゼイオの実
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ホワイトケープ
		ストップ	50	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	魔力の魔晄石

アクション ダークニードル【物攻／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化】、羽音【物攻】、いやな羽音【物攻／MP減】



スラップス系



カラビオーネ

出現場所 ☆M 6-6-4 マルコーの男・草原に、M 6-6-6 マルコーの男・黄昏、M 9-4-3 気分一新など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
96	13850	989	228	253	186	7	102	1586	128	338	——

炎	弱点	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	通常	マジックストーン
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5	1/4	レア	ハイポーション
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	○	盗	通常	ホワイトケープ
		ストップ	100	斬鉄剣	0	浮遊	○	確実	レア	ラックストーン

アクション ヘルニードル【物攻／リミット−2／解除：リレイズと無敵以外の有利なステータス変化】、羽音【物攻】、いやな羽音【物攻／MP減】

デュアルホーン系



デュアルホーン

出現場所 ★M 6-3-1 草原のアイテム、★M 8-4-6 謎のメール その6

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	12800	24	36	210	7	47	4	954	128	77	がまん

炎	半減	毒	100	割合	無効	思考時間	1秒	落	通常	フォウスロット
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	8	25/32	レア	ミスティール
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	無効	盗	通常	万能薬×4
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	1/2	レア	万能薬×6

アクション ▲連続頭突き【物攻】、▲横向き突進【物攻／割合】、やなにおい【毒＋沈黙＋カーズ】



デュケラトプス

出現場所 ★M 2-2-6 ワールド、★M 2-3-1 未確認モンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	25980	27	77	233	8	48	6	2688	156	158	がまん、魔法無効

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.8秒	落	通常	ミスティール
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	8	25/32	レア	エイジスの腕輪
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	無効	盗	通常	力の魔晄石×2
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	1/2	レア	真珠のネックレス

アクション ▲連続頭突き【物攻】、▲横向き突進【物攻／割合】、やなにおい【毒＋沈黙＋カーズ】、地響き【物攻／グロッキー】



ワイアード

出現場所 M 6-4-4 荒野に隠された…、☆M 7-4-6 ブレイクスルー、☆M 8-6-2 また予告状など

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
55	48799	29	133	254	9	48	7	5966	244	263	がまん、魔法無効

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.3秒	落	通常	エイジスの腕輪
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	8	25/32	レア	エイジスの腕輪
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	通常	万能薬×8
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	1/2	レア	真珠のネックレス

アクション ▲連続頭突き【物攻】、▲横向き突進【物攻／割合】、やなにおい【毒＋沈黙＋カーズ】、大地の怒り【物攻／グロッキー】



グランドホーン

出現場所 ★M 2-4-6 先を阻むものを調査せよ、☆M 6-5-4 治安維持部門、M 7-6-2 スカウトマン・ニアミスなど

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
98	65040	33	224	248	9	49	10	8673	308	297	がまん、物理無効、魔法無効

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	0秒	落	通常	エイジスの腕輪×2
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	8	25/32	レア	真珠のネックレス×2
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	通常	真珠のネックレス
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×	1/2	レア	クエイク

アクション ▲連続頭突き【物攻】、▲横向き突進【物攻／割合】、くさったにおい【毒＋沈黙＋カーズ＋グロッキー】、大地の怒り【物攻／グロッキー／リミット−2】

ADVICE アドバイス

堅い守りを打ち破ろう

全体的に動きは遅いが、『連続頭突き』だけは攻撃を見切りにくい。敵の背後または遠くから体力無視の技を仕掛け、反撃されたら△ボタンによる防御や□ボタンによる回避で対処しよう。グランドホーンはつねに物理無効＋魔法無効状態だが、『暗黒』や『すてみパンチ』などで大ダメージを与えることが可能だ。



←地面を踏む攻撃には□ボタンでの回避を2回行なおう。

BOSS ベヒーモス系

背後にまわりこめば有利に戦える

通常はその場を動かず、特定の技を出すときだけ高速で走ってくる。攻撃後はしばらく向きすら変えないことが多いので、背後にまわって『戦う』を仕掛けるのが有効だ。直後に反撃されたとしても、敵が振り向いた瞬間や首だけ右を向いた直後に◎ボタンを押せば回避できる。その後は、ふたたび背後にまわりこんで攻めていこう。

ベヒーモス系の敵はおもに物理攻撃を使ってくるため、バリア状態になれば安全に戦うことができる。『コメット』や『プチメテオ』を使う敵が相手ならマバリア状態にもなっておきたい。実験体 百拾號とジャバウォックに対しては、グロッキー状態を防ぐ装備も忘れずに。



⬅写真のポーズを敵がとったら『左右しっぽ』を使う合図。



⬅敵の左手側へ◎ボタンで移動すると無傷ですむことが多い。



⬆ベヒーモス系の敵は、ザックスが真正面に立っていると、すぐに攻撃を仕掛けてくる。背後にまわりこむか距離をとって戦おう。



➡『エナジー』での攻撃が有効。実験体 八十八號以外には割合ダメージも通用する。



1000万ボルト

⬅使用した敵のまわりに無数の雷が落ちる。ザックスがいる位置を狙うわけではないので、すばやく敵から離れれば当たらずにすむ。



コメテオ

➡『コメット』『プチメテオ』と同類の魔法攻撃で、防御も回避もできない。HPの尽きたジャバウォックがときおり使ってくる。

ベヒーモス系



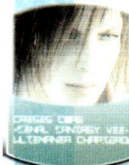
ベヒーモス

出現場所 ★MAP 0-2 八番街 噴水広場(仮想空間)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
6	7870	122	8	10	11	9	8	7	16	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	0	即死	200	よろめき度	5			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗	――	通常	――
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×			レア	――

アクション ▲左右ツメ【物攻】、▲左右ツメ【物攻／割合】、▲左右しっぽ【物攻無視】、▲左右しっぽ【物攻／割合】、スピンテイル【物攻無視】、スピンテイル【物攻／割合】、しゃくりあげ【物攻／割合】





実験体 八十八號

出現場所 ★MAP 1-3 トレーニングルーム

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
18	9999	172	25	150	24	205	43	58	56	0	——

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.8秒
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	1/8	通常	ハイポーション
		レア	ブロンズバングル
盗	確実	通常	エクスポーション
		レア	エクスポーション

アクション ▲左右ツメ【物攻】、▲左右しっぽ【物攻無視】、スピンテイル【物攻無視】、しゃくりあげ【物攻/割合】



海の漢

出現場所 ★M 10-4-3 バカンス、、、、なの？

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	52800	187	44	22	31	23	33	1052	220	78	リジェネ

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒
氷	——	沈黙	0	即死	無効	よろめき度	5
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	240	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	ハイポーション
		レア	アイアンバングル
盗	1/2	通常	アイアンバングル
		レア	チタンバングル

アクション ▲左右ツメ【物攻】、▲左右しっぽ【物攻】、スピンテイル【物攻無視】、しゃくりあげ【物攻】、1000万ボルト【雷/魔攻】、プチメテオ【魔攻/演出あり】



キングベヒーモス

出現場所 ★MAP 12-5 咆哮の牙

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
41	118780	321	62	14	52	11	39	3280	316	96	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	女神のウィングキー
		レア	女神のウィングキー
盗	確実	通常	アイアンバングル
		レア	エクスポーション

アクション ▲左右ツメ【物攻】、▲左右しっぽ【物攻無視】、スピンテイル【物攻無視】、しゃくりあげ【物攻/割合】、クエイク【魔攻】、リジェネ【リジェネ】、コメット【魔攻/演出あり】



実験体 百拾號

出現場所 ★M 5-2-4 実験体 百拾號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
52	48509	483	64	18	55	17	72	5769	468	0	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.8秒
氷	——	沈黙	0	即死	200	よろめき度	5
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	240	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	ハイポーション
		レア	チタンバングル
盗	1/2	通常	チタンバングル
		レア	エクスポーション

アクション ▲左右ツメ【物攻/グロッキー】、▲左右しっぽ【物攻/グロッキー】、スピンテイル【物攻無視/グロッキー】、しゃくりあげ【物攻/割合】、しゃくりあげ【物攻/グロッキー】、1000万ボルト【雷/魔攻/グロッキー】、怒りの心【行動が変化】、安らぎの心【行動が変化】、復讐の心【行動が変化】、コメット【魔攻/演出あり】



ジャバウォック

出現場所 ★M 2-4-4 採掘施設を調査せよ、★M 9-2-6 マテリア反応アリ

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
67	287580	5260	212	19	123	18	42	11572	1108	143	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	カーボンバングル
		レア	デブチョコボの羽
盗	1/2	通常	デブチョコボの羽
		レア	デブチョコボの羽×2

アクション ▲左右ツメ【物攻】、▲左右しっぽ【物攻無視】、スピンテイル【物攻無視】、ぶちかまし【物攻/割合】、アルテマ【魔攻】、コメテオ【魔攻/演出あり】



フンババ

出現場所 ★M 6-6-6 マルコーの男・黄昏

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
99	898500	7890	255	23	245	21	44	19018	2660	186	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	×

落	確実	通常	デブチョコボの羽
		レア	デブチョコボの羽×2
盗	1/2	通常	デブチョコボの羽×2
		レア	デブチョコボの羽×3

アクション ▲左右ツメ【物攻】、▲左右しっぽ【物攻無視】、スピンテイル【物攻無視】、しゃくりあげ【物攻/割合】、突き上げる【物攻/割合】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】、気合注入！【がまん】、無敵化【無敵】、ダメージアップ【クリティカル】、プチメテオ【魔攻/演出あり】

BOSS

イフリート系

炎属性のダメージを軽減する装備を忘れずに

高速で近づいてパンチやキックを放ってくるほか、炎属性の攻撃も使う魔人。それらの攻撃を△ボタンで防御してから炎属性以外の攻撃でダメージを与えていくのがオススメだ。実験体 百拾参號と魔晄イフリートは行動のペースが速いので、1～2回反撃したらすぐに△ボタンを押し直そう。

また、『火炎弾』と『地獄の火炎』への対策として、炎属性のダメージを軽減できる装備で戦うのが有効。とくに魔晄イフリートは『地獄の火炎』を頻繁に使うため、炎属性を吸収できる装備で戦えばこまめにHPが回復してラクに勝てる。



↑イフリート系の敵は『火炎弾』を使うときに背を向けて離れることが多い。背後から攻撃を当てるチャンスだ。



←敵の攻撃は激しく、すべてをかわすのは困難。無理せずに△ボタンで防御しよう。

イフリート系

イフリート



出現場所：★MAP 2-6 タンブリン山 獣道、★M 5-1-1 実験体 百壱號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
8	6720	403	17	20	14	30	12	133	180	133	――

炎	吸収	毒	0	割合	○	思考時間	1秒	落	確実	通常	ハイポーション
氷	弱点	沈黙	0	即死	0	よろめき度	5			レア	リストバンド
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	力アップ

アクション　▲2段パンチ【物攻】、▲横蹴り【物攻】、火炎弾【炎／魔攻】、地獄の火炎【炎／魔攻／割合／演出あり】

※MAP 2-6 タンブリン山 獣道では「経験値：321、ギル：430、落とす戦利品：回転攻撃」

イフリート（M 8-1-1）



出現場所：★M 8-1-1 再戦！ イフリート

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
9	7820	403	18	20	15	30	12	162	180	173	――

炎	吸収	毒	0	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/8	通常	ハイポーション
氷	弱点	沈黙	0	即死	0	よろめき度	5			レア	リストバンド
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	ポーション
		ストップ	0	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	力アップ

アクション　▲2段パンチ【物攻】、▲横蹴り【物攻】、火炎弾【炎／魔攻】、地獄の火炎【炎／魔攻／割合／演出あり】

実験体 百拾参號



出現場所：★M 5-3-1 実験体 百拾参號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
48	43500	1738	62	33	93	36	72	1155	772	0	――

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒	落	1/8	通常	魔力の魔晄石×2
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイパーリスト
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	力アップ改
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	力アップ改弐

アクション　▲2段パンチ【物攻】、▲横蹴り【物攻／沈黙】、炎熱弾【炎／魔攻】、地獄の火炎【炎／魔攻／割合／演出あり】

魔晄イフリート



出現場所：★M 9-5-1 宝条モンスター

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
81	2262870	7980	118	48	214	44	102	9222	888	0	――

炎	吸収	毒	無効	割合	○	思考時間	0.1秒	落	1/8	通常	HPストーン
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイパーリスト
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	1/2	通常	カイザーナックル
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	すてみパンチ

アクション　▲2段パンチ【物攻】、▲横蹴り【物攻】、爆炎弾【炎／魔攻】、地獄の火炎【炎／魔攻／演出あり】



BOSS ガードスパイダー系

敵のまわりを走って攻撃のチャンスを待つ

ゆっくり歩きつつ、機関砲や電磁波などで攻めてくる。これらの攻撃は、ガードスパイダー系の敵の周囲を走りまわればかわせるので、直後に『戦う』での攻撃を背後から当てよう。そのさいは攻撃を2～3回で止め、すぐさま防御や回避に移るのが安全だ。敵が『～フィールド』を使ってきたら、急いで離れるか△ボタンで防御すればいい。

なお、ガードスコーピオン以外は『前脚振り』に体力無視の能力があり、ブラックウィドウに至っては即死効果も持つ。走りまわるか□ボタンによる回避を使ってかわしたい。



←『防御不能ネット』のストップ効果は無効化できないので注意。



↑ MAP 9-6 で戦うガードスコーピオンは、『ターゲット・サーチ』をかわしつづければ、別の攻撃を使ってこなくなる。

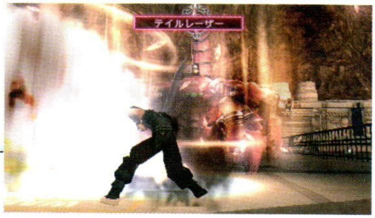


←『～フィールド』と『～レーザー』に備えて、マバリア状態になっておくといい。



強電磁フィールド

←電磁波をドーム状に放って攻撃する。5～6回連続で当たるため、マバリア状態でダメージを軽減するか□ボタン連打で抜け出したい。



テイルレーザー

➡『ターゲット・サーチ』命中後に使う技。防御も回避もできないが、マバリア状態や雷属性に強くなる装備でダメージを軽減可能。

ガードスパイダー系



ガードスパイダー

出現場所 ★ MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園、★ M 3-1-2 大型兵器を破壊しろ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
10	7225	0	17	54	14	12	16	162	1	120	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落	確実	通常	ポーション
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	ハイポーション
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	防弾チョッキ

アクション ▲前脚振り【物攻無視】、97式機関砲【物攻】、スパイダーネット【ストップ】、電磁フィールド【雷／魔攻】

※ MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園では「落とす戦利品：パワーアタック」



アカネグモ

出現場所 ★ M 1-2-6 兵士の最終兵器、★ M 7-2-2 第二次破壊計画

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	28400	0	33	56	33	13	29	522	1	220	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落	確実	通常	防弾チョッキ
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	神羅保式防具
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	神羅保式防具
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	神羅保式防具

アクション ▲前脚振り【物攻無視】、神羅100式機関砲【物攻】、スパイダーネット【ストップ】、強電磁フィールド【魔攻】

INDEX

ガードスパイダー系



ガードスコーピオン

出現場所　★MAP 9-6 ジュノン空港、★M 3-2-4 攻撃計画を阻止せよ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
32	49180	0	35	58	32	14	32	1872	1	333	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.7秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	防弾チョッキ
		レア	神羅保式防具
盗	1/2	通常	神羅保式防具
		レア	神羅安式防具

アクション　▲前脚振り【物攻】、98式機関砲【物攻】、電磁フィールド【雷／魔攻】、ターゲット・サーチ【ザックスをロックオン】、テイルレーザー【雷／魔攻無視／演出あり】、▲待機

※ MAP 9-6 ジュノン空港では「落とす戦利品：急所斬り」。M 3-2-4 では「ターゲット・サーチ」「テイルレーザー」を使わない



レッドスコルピオ

出現場所　★M 1-4-2 サイバー妨害工作、★M 3-3-2 洞窟基地を破壊せよ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
63	96080	0	68	61	61	15	43	3318	1	415	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.3秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	神羅保式防具
		レア	神羅安式防具
盗	1/2	通常	神羅安式防具
		レア	神羅安式防具改

アクション　▲前脚振り【物攻無視】、神羅100式機関砲【物攻】、強電磁フィールド【魔攻】、ハイパーレーザー【物攻／演出あり】



タランチュラ

出現場所　★M 1-5-3 新鋭機『タランチュラ』、★M 7-5-3 無人島へ逃げた少女

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
69	247800	0	161	63	64	17	46	6380	1	521	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.7秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	神羅安式防具
		レア	神羅安式防具改
盗	1/2	通常	神羅安式防具改
		レア	神羅安式防具改

アクション　▲前脚振り【物攻無視】、神羅100式機関砲【物攻】、防御不能ネット【ストップ(防御不能)】、強電磁フィールド【魔攻】、アンチMPフィールド【魔攻／割合／MP減】



ガーディアンアイズ

出現場所　★M 1-5-6 『スパイダー』最終形態、★M 7-5-6 荒地へ逃げた末っ子

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
75	315400	0	175	68	68	19	48	8083	1	611	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.5秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	神羅安式防具×2
		レア	神羅安式防具改
盗	1/2	通常	神羅安式防具改
		レア	SPターボ攻撃

アクション　▲前脚振り【物攻無視】、神羅100式機関砲【物攻】、防御不能ネット【ストップ(防御不能)】、アンチMPフィールド【魔攻／割合／MP減】、アンチAPフィールド【魔攻／割合／AP減】



スカーレットピック

出現場所　★M 9-3-4 ジェネシスの超兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
88	657450	0	222	72	82	20	53	9854	1	703	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.3秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	アダマンタイト
		レア	アダマンタイト×2
盗	1/2	通常	神羅安式防具改
		レア	SPバリア×2

アクション　▲前脚振り【物攻無視】、神羅100式機関砲【物攻】、アンチMPフィールド【魔攻／割合／MP減】、アンチAPフィールド【魔攻／割合／AP減】、ハイパーレーザー【物攻／演出あり】



ブラックウィドウ

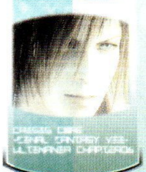
出現場所　★M 9-4-4 暴走する機械

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
96	1538500	0	254	85	86	22	56	12313	1	818	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.3秒
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	神羅安式防具×2
		レア	神羅安式防具改×2
盗	1/2	通常	神羅安式防具改×2
		レア	SPバリア

アクション　▲前脚振り【物攻無視／即死】、神羅100式機関砲【物攻】、防御不能ネット【ストップ(防御不能)】、強電磁フィールド【魔攻】、アンチMPフィールド【魔攻／割合／MP減】、アンチAPフィールド【魔攻／割合／AP減】



BOSS バハムート

敵の位置に合わせて攻撃手段を変えていこう

戦う場所は多くの小島に囲まれた浮遊島で、バハムートはその場で1～2回攻撃してから『ジャンプ』で移動することをくり返す。バハムートが小島へ移動しているあいだは、ザックスが『戦う』や技を使えず、魔法でしか攻撃できなくなる。

バハムートは■ボタンでも回避しにくい攻撃ばかり使ってくるので、▲ボタンで防御した直後にダメージを与えていこう。『レイ』に対しては光の弾がザックスの背後から飛んでこないよう、離れた場所か敵の背後へ急いで移動しておくといい。『ジャンプ』で逃げられた場合は、しばらく移動せずに待ち、バハムートの着地時に広がる衝撃波に巻きこまれないようにするのが基本だ。



⬆攻撃を▲ボタンで防御してから攻める。『戦う』はできるかぎりバハムートの背後から仕掛けてクリティカルを狙おう。



⬆『ジャンプ』を使用中のバハムートには攻撃が効かないため、手を出さないのが無難。



レイ

⬅左右の翼から光の弾を2～3発ずつ飛ばす。弾はザックスを追いかけ、着弾時には爆発するが、大きな円を描くように走ればかわしやすい。



メガフレア

➡バハムートのHPがある程度減ると、浮遊島の中央に移動してから使う。防御も回避もできず、M 8-1-4 ではMPやAPにもダメージを与える。



バハムート

出現場所 ★MAP 3-2 バノーラ村、★M 5-1-2 実験体 百弐號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
13	8740	424	18	69	24	102	16	276	300	280	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.3秒
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○

落	確実	通常	ポーション
		レア	フォースブレス
盗	1/2	通常	ポーション
		レア	ハイポーション

アクション ▲左なぎ払い【物攻】、▲ジャンプ【物攻】、レイ【物攻】、ライトニングボルト【雷／魔攻】、メガフレア【魔攻／割合／演出あり】

※ MAP 3-2 バノーラ村では「経験値：446、ギル：680、落とす戦利品（通常）：フォースブレス」



バハムート（M 8-1-4）

出現場所 ★M 8-1-4 強敵！ バハムート

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
17	10320	820	20	99	27	102	22	654	408	380	――

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	1秒
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○

落	1/2	通常	リストバンド
		レア	パワーリスト
盗	1/2	通常	防弾チョッキ
		レア	神羅保式防具

アクション ▲左なぎ払い【物攻】、▲ジャンプ【物攻】、レイ【物攻】、ライトニングボルト【雷／魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、フレア【魔攻】、メガフレア【魔攻／HP＆MP＆AP減／演出あり】

INDEX

BOSS
バハムート・烈

防御と回避をしつつ地道に攻めるのが基本

足場の外側で浮かんだまま、さまざまな攻撃をくり出す。M 8-5-6で戦うときはパラメータがとても高く、使う攻撃が増えていたり、属性を持つ攻撃ではダメージを受けなかったりと、大幅にパワーアップしているので注意。

有効な戦いかたは、接近戦を挑んで『右なぎ払い』を■ボタンで回避しつつダメージを与えていくというもの。ほかの攻撃は▲ボタンで防御するか、走りまわってかわせばいい。なお、バハムート・烈は、『六牙天降』使用中だと攻撃が効かない状態になり、『光の審判』使用中だと『ドレイン』などの一部の魔法しか当たらない位置まで移動してしまう。これらの技を使われたときは、動作が完全に終わるまで守りや回復に専念したい。



⬅『右なぎ払い』は、身構えた敵が腕を動かした直後に■ボタンを押すと回避できる。



➡『クラスタースフィア』はある程度離れて弾のスキ間に入ってかわしてもいい。



六牙天降

⬅翼にある6つのビットを飛ばし、ザックスの近くに落として爆発させる。攻撃をかわすのが難しいため、▲ボタンで防御したほうがいい。



エクサフレア

➡HP、MP、APのすべてにダメージを与えてくる技。防御も回避もできないが、マバリア状態ならダメージを軽減することが可能。

バハムート・烈



出現場所：★MAP 6-4 配合ルーム、★M 5-1-4 実験体 百四號

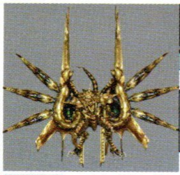
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
20	18000	312	25	111	36	118	30	682	456	410	――

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	3秒	落	確実	通常	ポーション
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	12			レア	ハイポーション
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ハイポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	ハイポーション

アクション ▲右なぎ払い【物攻】、六牙天降【物攻※爆発は物攻無視】、クラスタースフィア【魔攻】、エクサフレア【魔攻／割合／HP&MP&AP減／演出あり】

※ MAP 6-4 配合ルームでは「経験値：1152、ギル：1520、落とす戦利品：サンダラ」

バハムート・烈（M 8-5-6）



出現場所：★M 8-5-6 お宝情報 その6

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	99999	1380	79	117	38	104	64	1411	1184	560	――

炎	無効	毒	無効	割合	無効	思考時間	2.3秒	落	確実	通常	サンダガ
氷	無効	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	12			レア	サンダガ×2
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ハイポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	エクスポーション

アクション ▲右なぎ払い【物攻】、六牙天降【物攻※爆発は物攻無視】、クラスタースフィア【魔攻】、光の審判【魔攻】、ブラックホール【魔攻】、フレア【魔攻】、エクサフレア【魔攻無視／HP&MP&AP減／演出あり】



BOSS

ジェネシス(1回目)

戦う前に装備のチェックを忘れずに

ザックスに走り寄って剣を振ったり、その場から羽根や弾を飛ばしたりする。■ボタンによる回避が成功しやすいのは『ダークエナジー』くらいなので、△ボタンで防御してから攻めるのが基本。ただし、『ブラックフェザー』を受けると毒状態になり、そのダメージでザックスの行動が中断されやすい。毒状態を防げる装備を用意しよう。

ジェネシスは、物理無効状態や魔法無効状態になって守りを固めることがあるため、物理攻撃と魔法攻撃のどちらでも戦えるようにしておきたい。『サイレス』と『HPアップ』を合成する方法などで『デスペル』を入手しておき、それでジェネシスのステータス変化を解除するのも手。



⬆『パワーアタック』を当てれば、高い確率でジェネシスをグロッキー状態にでき、安全に攻めていける。



⬅ザックスのMPを減らす攻撃も使ってくる。エーテルを多めに用意しておきたい。



ダークエナジー

⬅魔法陣から3つの弾を飛ばす。一撃の威力が高く、至近距離で受けると3つの弾が全部当たってHPが一気にゼロになることすらある。



漆黒の舞

➡「泣き叫べ、神羅の犬め!」と叫び、羽根をバラまいて攻撃する。M 5-1-5 では演出がなく、1回だけだった攻撃回数が5～6回に増す。

ジェネシス(1回目)



ジェネシス(1回目)

出現場所 ★MAP 7-4 魔晄試験採掘施設

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
20	14800	525	39	74	38	88	32	3318	2004	5000	──

炎	──	毒	30	割合	無効	思考時間	0.4秒	落	確実	通常 マバリア
氷	──	沈黙	80	即死	無効	よろめき度	4			レア マバリア
雷	──	グロッキー	30	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常 エリクサー
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア エリクサー×2

アクション ▲4段レイピア【物攻】、ブラックフェザー【物攻／毒】、ダークエナジー【魔攻】、アスピル【魔攻／MP吸】、リジェネ【リジェネ】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】、漆黒の舞【魔攻／割合／MP減／カーズ／演出あり】



ジェネシス(M 5-1-5)

出現場所 ★M 5-1-5 実験体 百伍號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
20	14800	525	39	74	38	88	32	785	420	0	──

炎	──	毒	30	割合	無効	思考時間	0.4秒	落	確実	通常 力の魔晄石
氷	──	沈黙	80	即死	無効	よろめき度	4			レア 力の魔晄石
雷	──	グロッキー	30	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常 魔力の魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア 魔力の魔晄石

アクション ▲4段レイピア【物攻】、ブラックフェザー【物攻／毒】、ダークエナジー【魔攻】、漆黒の舞【魔攻／割合／MP減／カーズ】、アスピル【魔攻／MP吸】、リジェネ【リジェネ】、物理防御【物理無効】、魔法防御【魔法無効】

BOSS アンジールペナンス

『嫉妬する雷』さえ回避できれば楽勝

トライデントを振りまわし、取りこんだモンスターの力を解放して攻めてくる。回避の難しい攻撃ばかり使うが、アンジールペナンスの背後にまわりこむと連発してくる『嫉妬する雷』は、名前が表示された瞬間に◉ボタンを押せば当たらずにすむ。したがって、敵の背後から『戦う』で攻撃しつつ『嫉妬する雷』を回避していけば、無傷で倒すことも可能。安全にいくなら、雷属性のダメージを軽減できるものを装備し、マバリア状態になって戦うといい。また、『色欲の守り』での強化を解除するために『デスペル』も装備しておこう。



⬆『嫉妬する雷』を◉ボタンで回避するコツさえつかめば、短時間かつノーダメージで倒すことができる。



⬅マテリアレベルが高い『パワーアタック』などでグロッキー状態にしつつ攻めるのも手。



➡本編では、戦う直前に雷の腕輪と『デスペル』を入手可能。どちらも装備しておこう。



怠惰なる怒り

⬅ザックスのまわりを囲むように多くの光を出現させ、中心部めがけて一気に飛ばす。光がすべて現れた瞬間に◉ボタンを押せば回避可能。



憤怒の解放

➡腹部の口からビームを放つ。防御も回避もできない精神無視の魔法攻撃で、マバリア状態で軽減しても900弱ものダメージを受ける。

アンジールペナンス



アンジールペナンス

出現場所 ★ MAP 7-9 廃屋2階 ホール

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
25	27800	544	37	107	44	163	24	4711	3000	4000	──

炎	──	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.7秒	落	確実	通常	雷の腕輪
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	雷の腕輪
雷	──	グロッキー	50	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	銅の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	銅の腕輪

アクション ▲2段トライデント【物攻】、傲慢なる翼【物攻】、貪欲なる突進【物攻無視】、嫉妬する雷【雷/魔攻】、怠惰なる怒り【魔攻】、色欲の守り【バリア+マバリア】、暴食の結末【HP増】、憤怒の解放【魔攻無視/演出あり】



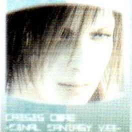
アンジールペナンス（M 5-1-6）

出現場所 ★ M 5-1-6 実験体 百六號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
25	27800	544	37	107	44	163	24	952	468	0	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	0.7秒	落	1/4	通常	ハイポーション
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	雷の腕輪
雷	──	グロッキー	50	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	確実	通常	銅の腕輪
		ストップ	無効	斬鉄剣	247	浮遊	×			レア	銅の腕輪

アクション ▲2段トライデント【物攻】、傲慢なる翼【物攻】、貪欲なる突進【物攻無視】、嫉妬する雷【雷/魔攻】、怠惰なる怒り【魔攻】、エナジー【魔攻】、色欲の守り【バリア+マバリア】、暴食の結末【HP増】



BOSS ジェネラルタンク系

援護機をこまめに倒していくことが大事

砲撃や体当たりで攻めてくる戦車。ゴリアット以外は5体の援護機(サポートマシン系の敵)を従えており、それらが全滅したときは『射出!』という技で新たな5体を同時に出現させる。

パラメータが高い敵だが、使う攻撃は正面にしか届かないものが多いので、側面や背後にまわりこみながら戦うといい。また、『射出!』には攻撃能力がないため、サポートマシン系の敵を全滅させつつダメージを与えていけば、ザックスが攻撃される回数は減る。『サンダガ』や『暗黒』などの広範囲に届く攻撃を使うのがオススメだ。



↑サポートマシン系の敵を巻きこむように攻撃しながら、敵の反撃は◉ボタンで回避していくのが基本。



←ジェネラルタンク系の敵は体力が高いので、魔法または体力無視の技を使いたい。



→敵はおもに物理攻撃を使ってくる。バトル中はバリア状態になったまま戦おう。



←マーシャルタンクやゴリアットと戦うなら、グロッキー状態を防ぐ装備を忘れずに。

ジェネラルタンク系



ジェネラルタンク

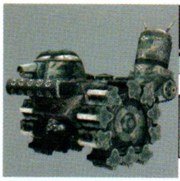
出現場所 ★MAP 9-3 Lv.6 中央トンネル、★M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ!

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
26	26860	0	32	175	18	40	20	918	1	336	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	2.3秒	落	確実	通常	ブロンズバングル
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	防弾チョッキ
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	HPの魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	パワーアタック

アクション ▲車体突進【物攻】、ガトリングガン【物攻無視】、203mmカノン【物攻無視】、射出!【サポートマシンが出現/演出あり】、▲待機

※ MAP 9-3 Lv.6 中央トンネルでは「落とす戦利品:神羅安式防具」



グロスパンツァー

出現場所 MAP 12-5 咆哮の牙

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
43	78600	0	61	177	22	43	22	1960	1	453	——

炎	——	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	確実	通常	HPの魔晄石×2
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	雷の腕輪
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	HPストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	127	浮遊	×			レア	急所斬り

アクション ………発射【物攻/MAX割合】、射出!【コパンツァーが出現/演出あり】

※1回目に倒したときは女神のクラウンキーを確実に落とす



マーシャルタンク

出現場所 ★M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ!、★M 7-4-4 フォースコンタクト

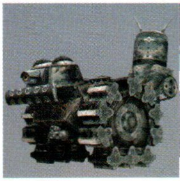
レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
77	108770	0	98	183	24	44	24	4980	1	486	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落	確実	通常	カーボンバングル
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	神羅安式防具
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	ふきとばし
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	爆裂剣

アクション ▲車体突進【物攻/解除:がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】、ガトリングガン【物攻無視】、神羅キャノン【物攻】、射出!【サポートマシン改が出現/演出あり】

INDEX

ジェネラルタンク系



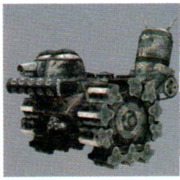
グランドパンツァー

出現場所 ★M 9-3-3 ジェネシスの新兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
82	380486	0	201	186	26	46	26	11011	1	596	──

炎	──	毒	無効	割合	無効	思考時間	1秒	落	確実	通常	HPストーン
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	HPストーン
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	アダマンタイト
		ストップ	無効	斬鉄剣	191	浮遊	×			レア	アダマンバングル

アクション ▲車体突進【物攻/解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、ガトリングガン【物攻無視】、神羅キャノン【物攻】、射出！【コパンツァー改が出現/演出あり】



ゴリアット

出現場所 ★M 9-6-5 エネルギー生命体

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
99	880000	0	255	192	28	48	31	23264	1	0	──

炎	──	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.3秒	落	確実	通常	アダマンタイト×2
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5			レア	アダマンタイト×4
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	1/2	通常	アダマンタイト
		ストップ	無効	斬鉄剣	255	浮遊	×			レア	フルケア

アクション ▲車体突進【物攻/解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、圧殺【物攻】、ガトリングガン【物攻無視】、神羅メガキャノン【物攻/グロッキー】

サポートマシン系



サポートマシン

出現場所 ★MAP 9-3 Lv.6 中央トンネル、★M 3-2-3 敵の拠点を攻撃せよ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
12	1470	0	10	6	9	2	3	12	1	0	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	2			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	──

アクション ▲雷ビーム【魔攻】、自爆【炎/物攻無視/自爆】、▲待機



コパンツァー

出現場所 MAP 12-5 咆哮の牙

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	2270	0	27	8	11	4	3	23	1	0	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	3秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	──

アクション ▲雷ビーム【魔攻】



サポートマシン改

出現場所 ★M 1-4-4 移動砲台を破壊せよ！(※1)、★M 7-4-4 フォースコンタクト(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
73	2880	0	53	10	30	6	4	39	1	0	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	1.7秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	──

アクション ▲雷ビーム【魔攻】、スタンビーム【物攻/グロッキー】、Mクラッシュ【物攻/割合/MP減】、Aクラッシュ【物攻/割合/AP減】、自爆【炎/物攻無視/自爆】

※1……マーシャルタンクが「射出！」を使うと出現する



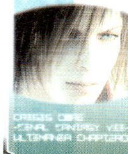
コパンツァー改

出現場所 ★M 9-3-3 ジェネシスの新兵器

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
90	16528	0	187	12	10	8	4	85	1	0	──

炎	──	毒	無効	割合	○	思考時間	2.7秒	落	──	通常	──
氷	──	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	3			レア	──
雷	──	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	──	通常	──
		ストップ	無効	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	──

アクション 自爆【炎/物攻無視/自爆】、リペアー【HP増】



BOSS セフィロス

△ボタンで防御しながら反撃のチャンスを待つ

歩行やワープで移動し(本編2回目と M 5-2-1 ではワープしない)、正宗をすばやく振るなどして攻めてくる。本編1回目と M 5-2-2 では、ヒュージマテリア系の敵を呼び出す技も使う。

正宗による攻撃はかわしにくいので、△ボタンで防御を固めたまま反撃のチャンスを待とう。離れた位置で、『居合斬り』などを□ボタンで回避しつつ魔法で攻めていく手もある。HPがある程度減ったセフィロスが使う『こころない天使』は「ザックスの残りHP−1」のダメージを与える技で、防御が効かないうえに回避も困難。名前が表示されたら、攻撃をやめて回復の準備をしておきたい。

なお、本編2回目では、セフィロスが特定の場所まで進むとゲームオーバーになる。回復はギリギリまで待つようにして攻撃をくり返そう。



↑『居合斬り』は広範囲に届く攻撃だが、セフィロスの左手が正宗に触れる直前に□ボタンを押せば簡単に回避できる。



←ヒュージマテリア系の敵の攻撃は意外と危険。背後からの『戦う』で早めに倒したい。



←『4連殺』は□ボタンでも回避し切れない。△ボタンで防御するのが無難だろう。



→本編2回目ではセフィロスの背後をとれない。バリア状態になり真っ向勝負を挑もう。

セフィロス



セフィロス(1回目)

出現場所 ★MAP 10-6 ニブル魔晄炉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	52820	9999	40	120	38	128	62	6415	600	0	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.5秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	――	通常	――
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	――

アクション ▲2連殺【物攻】、▲4連殺【物攻】、居合斬り【物攻無視】、召喚【炎マテリア&氷マテリア&雷マテリア&支援マテリアが出現】、こころない天使【残りHPを1に】、八刀一閃【物攻/演出あり】、▲ワープ、▲待機



セフィロス(2回目)

出現場所 ★MAP 10-6 ニブル魔晄炉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	31900	9999	40	126	38	165	64	7358	1200	0	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.5秒	落	――	通常	――
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	――
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	――	通常	――
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	――

アクション ▲2連殺【物攻】、▲4連殺【物攻】、居合斬り【物攻無視】、ファイガ【炎/魔攻】、ブリザガ【氷/魔攻】、こころない天使【残りHPを1に】、八刀一閃【物攻/演出あり】、▲待機



セフィロス(M 5-2-1)

出現場所 ★M 5-2-1 実験体 百七號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	31900	9999	40	126	38	165	64	1238	400	0	――

炎	――	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.5秒	落	1/4	通常	銀の腕輪
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	山チョコボの腕輪
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ハイポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ハイポーション

アクション ▲2連殺【物攻】、▲4連殺【物攻】、居合斬り【物攻無視】、ファイガ【炎/魔攻】、ブリザガ【氷/魔攻】、こころない天使【残りHPを1に】、▲待機

INDEX

セフィロス



セフィロス（M 5-2-2）

出現場所　★M 5-2-2 実験体 百八號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	52820	9999	40	120	38	128	62	1522	400	0	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	1.5秒	落	1/4	通常	ハイパーリスト
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	アイアンバングル
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ハイポーション
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	ハイポーション

アクション　▲2連殺【物攻】、▲4連殺【物攻】、居合斬り【物攻無視】、召喚【炎マテリア＆氷マテリア＆雷マテリア＆支援マテリアが出現】、こころない天使【残りHPを1に】、▲ワープ、▲待機



実験体 百廿四號

出現場所　★M 5-4-6 実験体 百廿四號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
88	428750	9999	140	128	140	60	10	9264	1000	0	——

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	1秒	落	1/4	通常	パワーストーン
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	6			レア	パワーストーン
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	確実	通常	マジックストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	マジックストーン

アクション　▲2連殺【物攻】、▲4連殺【物攻】、居合斬り【物攻無視】、エナジー【魔攻】、フレア【魔攻】、こころない天使【残りHPを1に】、ウォール【バリア＋マバリア】、リジェネ【リジェネ】、▲ワープ

ヒュージマテリア系



炎マテリア

出現場所　★MAP 10-6 ニブル魔晄炉(※1)、★M 5-2-2 実験体 百八號(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	14352	505	2	104	35	155	10	48	104	0	——

炎	吸収	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	——	通常	——
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	——

アクション　▲紅【炎／魔攻】、ファイア【炎／魔攻】、ファイラ【炎／魔攻】、ファイガ【炎／魔攻】、▲待機



氷マテリア

出現場所　★MAP 10-6 ニブル魔晄炉(※1)、★M 5-2-2 実験体 百八號(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	14352	505	2	104	35	155	10	48	104	0	——

炎	無効	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	——	通常	——
氷	吸収	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	——

アクション　▲蒼穹【氷／魔攻】、ブリザド【氷／魔攻】、ブリザラ【氷／魔攻】、ブリザガ【氷／魔攻】、▲待機



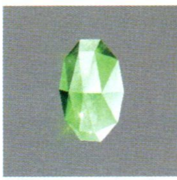
雷マテリア

出現場所　★MAP 10-6 ニブル魔晄炉(※1)、★M 5-2-2 実験体 百八號(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	14352	505	2	104	35	155	10	48	104	0	——

炎	弱点	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	——	通常	——
氷	無効	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	吸収	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	——

アクション　▲黄玉【雷／魔攻】、サンダー【雷／魔攻】、サンダラ【雷／魔攻】、サンダガ【雷／魔攻】、▲待機



支援マテリア

出現場所　★MAP 10-6 ニブル魔晄炉(※1)、★M 5-2-2 実験体 百八號(※1)

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
30	14352	505	2	104	35	155	10	48	104	0	——

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	——	通常	——
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	——

アクション　▲翠霞【魔攻】、バリア【バリア】、マバリア【マバリア】、ケアルラ【HP増】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、▲待機

※1……セフィロスが「召喚」を使うと出現する

ヒュージマテリア系



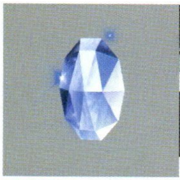
レッドマテリア

出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	14352	999	4	133	36	144	10	48	132	100	―

炎	吸収	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	―	通常	(※2)
氷	弱点	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	10			レア	(※2)
雷	無効	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	―	通常	―
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	―

アクション ファイガ【炎／魔攻】、フレア【魔攻】



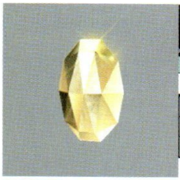
ブルーマテリア

出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	14352	999	4	133	36	144	10	48	132	100	―

炎	無効	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	―	通常	(※2)
氷	吸収	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	10			レア	(※2)
雷	弱点	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	―	通常	―
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	―

アクション ブリザガ【氷／魔攻】、グラビガ【魔攻／割合】、アスピル【魔攻／MP吸】



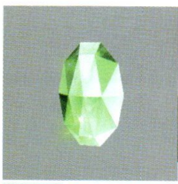
イエローマテリア

出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	14352	999	4	133	36	144	10	48	132	100	―

炎	弱点	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	1/2	通常	ハイポーション(※2)
氷	無効	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	10			レア	エクスポーション(※2)
雷	吸収	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	―	通常	―
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	―

アクション サンダガ【雷／魔攻】、クエイク【魔攻】、ストップ【ストップ】



グリーンマテリア

出現場所 MAP 12-7 呪縛の檻

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
31	14352	999	4	133	36	144	10	48	132	100	―

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	4秒	落	1/2	通常	ハイポーション(※2)
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	10			レア	エクスポーション(※2)
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	○	盗	―	通常	―
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	―

アクション サイレス【沈黙】、ウォール【バリア＋マバリア】、ケアルガ【HP増】、デスペル【解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】

※2……フェニックスの尾の所持数がゼロのときはフェニックスの尾を確実に落とす

BOSS Gコピー系(変異体)

背後にまわりこむか逃げまわりながら攻めよう

両手のナイフと翼の爪が武器で、魔法を使ってくる種類もいる。ザックスの攻撃にカウンターで反撃してくることが多いが、すぐに■ボタンを押せば回避が間に合う。背後から攻撃しつつ、敵が何らかの動きを見せたら■ボタンで回避しよう。『交差ツメ』での反撃だけは回避するのが難しいので、バリア状態になったまま戦うといい。

安全に倒したければ、敵から離れるように走りながら魔法で攻撃するのが有効。Gエリミネーター以外には割合ダメージ(→P.68)が効くため、『グラビガ』などで大ダメージを与えることが可能だ。



➡敵の背後から攻めれば、多少のダメージを受けてしまうかわりに手早く倒せる。



➡体力無視の性質を持つ攻撃を多用してくるので、最大HPを上げることで耐え抜こう。



⬅ダメージ限界突破が可能なら、『グラビガ』の連発で敵のHPを一気に減らしていける。



クローアタック

⬅動作は「交差ツメ」に似ているが、こちらは体力無視の能力を持つ。



わしづかみ

➡防御や回避ができない体力無視の技。バリア状態でダメージを減らせる。

Gコピー系(変異体)



Gエリミネーター

出現場所　★MAP 10-11 ニブル平原、★M 3-2-6 荒野の敵を阻止せよ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
38	65300	999	41	18	39	11	36	2180	420	113	―

炎	―	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.3秒
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×

落	確実	通常	MPの魔晄石
		レア	APの魔晄石
盗	1/2	通常	山チョコボの腕輪
		レア	アイアンバングル

アクション　▲左ツメ【物攻無視】、▲右ツメ払い【物攻無視】、▲交差ツメ【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、サンダガ【雷／魔攻】、わしづかみ【物攻無視／演出あり】

※MAP 10-11 ニブル平原では「落とす戦利品：ふきとばし」



Gレジルサイド

出現場所　★MAP 12-8 訣別の扉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
40	95800	1830	58	22	66	12	38	3718	648	154	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×

落	確実	通常	MPの魔晄石
		レア	APの魔晄石
盗	1/2	通常	川チョコボの腕輪
		レア	チタンバングル

アクション　▲左ツメ【物攻無視】、▲右ツメ払い【物攻無視】、▲交差ツメ【物攻】、クローアタック【物攻無視】、ファイガ【炎／魔攻】、3連サンダガ【雷／魔攻】、わしづかみ【物攻無視／演出あり】



Gドミネーター

出現場所　★M 3-3-6 魔晄施設奪還、★M 7-4-5 変化の予兆

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
51	125200	2380	72	26	99	14	44	7770	1040	189	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×

落	確実	通常	魔力の魔晄石
		レア	回転攻撃・改
盗	1/2	通常	海チョコボの腕輪
		レア	カーボンバングル

アクション　▲左ツメ【物攻無視】、▲右ツメ払い【物攻無視】、▲交差ツメ【物攻】、クローアタック【物攻無視】、ファイガ【炎／魔攻】、暴走【がまん＋クリティカル】、暴走終了【解除：がまん＋クリティカル】、わしづかみ【物攻無視／演出あり】



Gエクイテス

出現場所　★M 9-2-3 探索続行

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
64	218560	3057	121	29	112	17	46	9726	1268	207	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.2秒
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×

落	確実	通常	力の魔晄石
		レア	APの魔晄石
盗	1/2	通常	空チョコボの腕輪
		レア	プラチナバングル

アクション　▲左ツメ【物攻無視】、▲右ツメ払い【物攻無視】、▲交差ツメ【物攻】、クローアタック【物攻無視】、暴走【がまん＋クリティカル】、わしづかみ【物攻無視／演出あり】



Gヘタイロイ

出現場所　★M 3-5-3 特殊部隊を殲滅せよ！、M 3-5-5 コピー軍団を撃破せよ！

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	418750	7380	131	38	135	19	48	14398	1424	233	―

炎	―	毒	無効	割合	○	思考時間	0.1秒
氷	―	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5
雷	―	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効
		ストップ	無効	斬鉄剣	○	浮遊	×

落	確実	通常	ミスリル
		レア	ミスリル
盗	1/2	通常	ハイパーリスト
		レア	カイザーナックル

アクション　▲左ツメ【物攻無視】、▲右ツメ払い【物攻無視】、▲交差ツメ【物攻】、クローアタック【物攻無視】、ファイガ【炎／魔攻】、暴走【がまん＋クリティカル】、暴走終了【解除：がまん＋クリティカル】、わしづかみ【物攻無視／演出あり】



BOSS

ホランダー

こまめに転ばせて動きを止めるのが有効

バトル開始時はホランダーしかいないが、途中でランダウォーム(→P.445)を出現させて大勢で攻めてくる。どちらの敵もさまざまなステータス変化を引き起こす技を使うため、最低でもストップ状態は防げるようにしておきたい。

ホランダーが技を使っていないときに『戦う』のクリティカルや『回転攻撃』などの「よろめき度(→P.55)が3以上の攻撃」を当てると、仰向けに転ばせて3秒ほど動きを封じることが可能。すかさず背後にまわって『戦う』で大ダメージを与えていこう。ランダウォームは『回転攻撃』『急所斬り』などで早めに全滅させたい。



⬅ホランダーもランダウォームも精神が高め。魔法攻撃より物理攻撃のほうが有効だ。



➡『これで 大丈夫!』は無敵状態になる技。ただし、10秒後には効果が切れる。



⬆『ものすごく臭い息』は、走って遠くまで離れるか、ホランダーの真うしろにまわりこめば当たらずにすむ。



ファニーウォーム

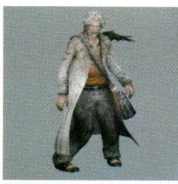
⬅出現しているランダウォームが5体以下のときに使う。カバンを逆さにして揺らし、ランダウォームの数が5～6体になるようにバラまく。



亜空間ミサイル

➡カバンから取り出したミサイルを投げつける。防御や回避はできないが、割合ダメージ(→P.68)の攻撃なのでHPが尽きることはない。

ホランダー



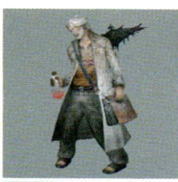
ホランダー

出現場所 ★MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
37	98540	156	20	6	42	82	37	9977	1780	3000	――

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落 確実	通常	ステータス防御
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	ステータス防御
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	ダークマター
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×		レア	ダークマター×2

アクション ▲カバン振り【物攻】、ものすごく臭い息【魔攻／毒＋沈黙＋カーズ／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、これで 大丈夫！【がまん＋無敵】、これで もとどおり【HP増】、ファニーウォーム【ランダウォームが出現】、亜空間ミサイル【物攻／割合／演出あり】、▲待機



ホランダー（M 5-2-3）

出現場所 ★M 5-2-3 実験体 百九號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
37	98540	156	20	6	42	82	37	1753	308	85	――

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落 確実	通常	魔力の魔晄石
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4		レア	マジックストーン
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 確実	通常	MPの魔晄石
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×		レア	MPストーン

アクション ▲カバン振り【物攻】、ものすごく臭い息【魔攻／毒＋沈黙＋カーズ／解除：がまん＋バリア＋マバリア＋リジェネ＋クリティカル】、これで 大丈夫！【がまん＋無敵】、これで もとどおり【HP増】、ファニーウォーム【ランダウォームが出現】、▲待機

INDEX

BOSS

ジェネシスアバター

狙うべきは本体ではなく巨大剣のマテリア

異形の者と化したジェネシス。マテリアがセットされた巨大剣を持ち、「巨大剣を地面に刺す→Gシャドウサイズなどを召喚→巨大剣を抜く→1～2回攻撃→(最初にもどる)」をくり返す。

ジェネシスアバターは、本体とマテリアで個別にHPを持ち、どちらかをゼロにすればほかの敵が残っていても勝利となる。本体にはリミット技や一部の魔法しか当たらないため、マテリアのHPを減らすことのみ考えたほうがいい。バリア状態とマバリア状態で守りを固め、巨大剣が刺さっているかどうかに合わせて右記の要領で戦おう。



←マテリアを攻撃する時間を確保するため、Gシャドウ系の敵は早めに全滅させたい。



→左奥に巨大剣が刺さっているときは、写真の位置に立つとマテリアの背後をとれる。

●巨大剣が地面に刺さっているとき

マテリアを攻撃できるのはこの状況だけだが、Gシャドウ系の敵が邪魔してくるので、『回転攻撃・改』などでまとめて倒そう。Gシャドウサイズは体力が高くて攻撃も激しいため、魔法で攻撃しては■ボタンによる回避で離れる戦法が有効だ。Gシャドウ系の敵が全滅したら、『戦う』や『急所斬り』の連発でマテリアのHPを減らせばいい。

●巨大剣が地面に刺さっていないとき

マテリアには攻撃が当たらないため、守りや回復に専念する。『シャドウフレア』は■ボタン連打や走ることでかわし、『オーバードライブ』と『フレア』は▲ボタンで防御するのが無難。『煉獄からの衝撃』は防御も回避もできないが、割合ダメージ(→P.68)の攻撃なのでHPが尽きる心配はない。



↑ジェネシスアバター本体のHPをゼロにするなら、MPを回復しつつ『ブリザガ』『ドレイガ』などを連発しよう。



シャドウフレア

←ザックスの足元から黒い瘴気を浮かばせ、上空から落とすことを4回くり返す。瘴気が浮かんだ場所から少し離れれば当たらない。



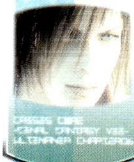
オーバードライブ

→手のひらを突き出し、ザックスのMPとAPを一気に減らす。▲ボタンでの防御やマバリア状態によってダメージを軽減することが可能。



煉獄からの衝動

←巨大剣にライフストリームを集め、大きく左に払う。ダメージ量は「ザックスの残りHPの75%」で、バリア状態ならその半分に減る。



ジェネシスアバター



ジェネシスアバター

出現場所 ★MAP 12-8 訣別の扉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
53	600000	2301	57	26	48	20	36	0	0	0	物理無効

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	3秒	落	—	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	20			レア	—
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○			レア	—

アクション シャドウフレア【魔攻】、オーバードライブ【魔攻／割合／MP&AP減／解除：がまん+バリア+マバリア+リジェネ+クリティカル】、フレア【魔攻】、煉獄からの衝動【物攻／割合／演出あり】、▲待機



マテリア

出現場所 ★MAP 12-8 訣別の扉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
50	230000	5000	60	81	54	128	45	0	0	0	—

炎	—	毒	無効	割合	無効	思考時間	—	落	—	通常	—
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	20			レア	—
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	—	盗	—	通常	—
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	—

アクション （なし）

Gシャドウ系



Gシャドウサイズ

出現場所 ★MAP 12-8 訣別の扉（※1）

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	5072	24	43	180	17	30	44	0	24	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2秒	落	1/8	通常	ハイポーション
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	エリクサー
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	無効	盗	確実	通常	ハイポーション
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	エリクサー

アクション ▲回転鎌振り【物攻】



Gシャドウナイト

出現場所 ★MAP 12-8 訣別の扉（※1）

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	5500	61	33	64	29	70	46	0	24	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落	1/8	通常	ソーマ
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	エリクサー
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	○	盗	確実	通常	ソーマ
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	エリクサー

アクション ▲上昇斬り【物攻】、ブラックサンダー【雷／割合／MP&AP減】、ドレイン【魔攻／HP吸】



Gシャドウメイジ

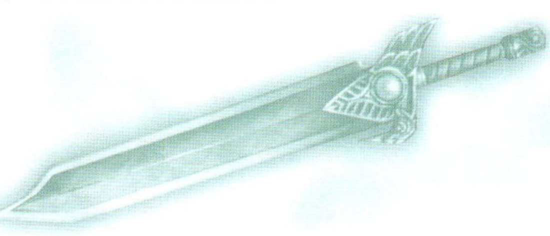
出現場所 ★MAP 12-8 訣別の扉（※1）

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
36	4463	124	17	29	40	180	42	0	24	0	—

炎	—	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落	1/8	通常	エーテル
氷	—	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	エリクサー
雷	—	グロッキー	無効	ふきとばし	100	攻撃中断	○	盗	確実	通常	エーテル
		ストップ	200	斬鉄剣	0	浮遊	○			レア	エリクサー

アクション ▲杖振り【物攻】、ファイガ【炎／魔攻】、ブリザガ【氷／魔攻】、グラビデ【魔攻／割合】

※1……ジェネシスアバターが巨大剣を地面に刺しているときに出現する



INDEX

BOSS ジェネシス(2回目)

背後からの『戦う』が地道ながら効果的

剣や魔法で猛ラッシュをかけてくる。△ボタンで防御を固めるか、□ボタンによる回避をくり返しながら、反撃のチャンスを待とう。『ダンシングソード』『ホーミング』などは、まともに食らうと大ダメージを受けてしまうので、バリア状態とマバリア状態になって守りを固め、ザックスのHPは残り2000以上をキープして戦いたい。

ジェネシスは体力があまり高くないので、背後から『戦う』を仕掛けていくのが有効。そのときは『右蹴り』『左蹴り』『振り向き斬り』といった技で反撃されることが多いものの、バリア状態なら受けるダメージ量は500弱ほどで、ジェネシスの正面にいるよりは安全に戦える。



⬅バトル開始直後のジェネシスには攻撃が効かない。『バリア』などを使っておこう。



⬆ジェネシスの彼方にいると使ってくる『右蹴り』『左蹴り』『振り向き斬り』は体力無視の攻撃だが、当たるのは1回だけで危険度は低め。



⬅『ダンシングソード』の6段目の攻撃はとても強力。□ボタンで確実に回避したい。



➡攻撃をかわすときは左まわりに移動すれば、何度もダメージを受けるケースが減る。



マジックソード

⬅ザックスの周囲に4本の魔法の剣を出現させ、同時に突進させる。剣が出現していない位置に向かって急いで移動すれば、当たらずにすむ。



アポカリプス

➡「すべてを道連れに!」と叫び、剣をかかげて爆発を起こす。体力を上げたりバリア状態になったりしていれば、ダメージを軽減できる。

ジェネシス(2回目)



出現場所 ★ MAP 12-8 訣別の扉

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
46	99999	9999	51	37	43	48	61	0	0	0	——

炎	——	毒	無効	割合	無効	思考時間	0.3秒	落	——	通常	——
氷	——	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	4			レア	——
雷	——	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗	——	通常	——
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×			レア	——

アクション ▲払い突き【物攻】、▲右蹴り【物攻無視】、▲左蹴り【物攻無視】、▲振り向き斬り【物攻無視】、ターンアタック【物攻】、ダンシングソード【物攻※6段目のみ物攻無視】、マジックソード【魔攻無視】、ホーミング【魔攻】、フラッシュ【魔攻】、アポカリプス【物攻／演出あり】、▲待機



BOSS ザックス

敵が防御をしているときこそ攻撃のチャンス

ザックスを素材とした実験サンプル。魔法と技を使いこなし、防御や回避の動作をとることもある。△ボタンによる防御で守りを固め、敵が防御のポーズをとったら背後から『戦う』で攻撃しよう。また、敵から離れるように走りつつ、『グラビガ』を仕掛けていくのもオススメだ。『ウォール』や『リジェネ』を使われたときに備え、『デスペル』などのマテリアも装備しておきたい。



⬆真っ向勝負を挑むと返り討ちに遭いやすいが、防御のポーズで動かなくなったスキを突けば反撃されにくい。

実験体 百廿参號は、強力な魔法を何度も使ってくるので、『アスピガ』などで敵のMPを早めにゼロにしよう。すると敵は、魔法の詠唱をムダにくり返すことが多くなって、危険度が下がる。



⬅敵が攻撃の動作中でなければ、よろめき度が4以上の攻撃で転ばせることが可能。



➡実験体 百廿参號は最大MPが低め。数回吸収すれば残りMPをゼロまで減らせる。



戦う

⬅剣を2〜4回連続で振る。ザックスの『戦う』とちがい、2段目以降の攻撃を出すときでも攻撃対象に向かって走ることができる。



フェニックスの尾

➡実験体 百廿参號がバトル中に1回だけ使う。リレイズ状態になるが、復活時にHPが9999しか回復しないため、それほど脅威ではない。

ザックス



実験体 百拾四號

出現場所 ★M 5-3-2 実験体 百拾四號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
43	105000	9999	67	58	103	28	10	1698	176	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	2.3秒	落 確実	通常	体力の魔晄石
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5		レア	力の魔晄石
雷	――	グロッキー	200	ふきとばし	200	攻撃中断	無効	盗 1/2	通常	魔力の魔晄石
		ストップ	200	斬鉄剣	191	浮遊	×		レア	魔力の魔晄石×2

アクション ▲戦う【物攻】、回転攻撃【物攻】、爆裂剣【物攻】、フレア【魔攻】、ウォール【バリア+マバリア】、ケアルガ【HP増】、万能薬【解除：毒+沈黙+カーズ】、▲防御、▲回避



実験体 百廿参號

出現場所 ★M 5-4-5 実験体 百廿参號

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
72	435850	999	124	102	185	29	10	4797	1	0	――

炎	――	毒	無効	割合	○	思考時間	1.3秒	落 確実	通常	パワーストーン
氷	――	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5		レア	HPストーン
雷	――	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 1/2	通常	ガードストーン
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	×		レア	マジックストーン

アクション ▲戦う【物攻】、回転攻撃【物攻】、爆裂剣【物攻】、パワードレイン【物攻／HP吸／グロッキー】、エナジー【魔攻】、アルテマ【魔攻】、ウォール【バリア+マバリア】、リジェネ【リジェネ】、ケアルガ【HP増】、万能薬【解除：毒+沈黙+カーズ】、フェニックスの尾【リレイズ】、▲防御、▲回避

BOSS ミネルヴァ

パラメータを上げて「すてみパンチ」をたたきこめ

1000万もの最大HPをはじめ、ケタちがいのパラメータを持つ敵。さまざまな魔法や技で攻撃してくるうえ、残りHPが減ってくると攻撃を連続でくり出すことが多くなる。また、無敵状態などのステータス変化で守りを固めたり、高速移動でザックスから離れたりもするのだ。下記の予備知識に目を通したのち、右ページの方法で戦おう。



←体力や精神を限界まで上げても数万のダメージを受けるほど強力な攻撃を使ってくる。

ミネルヴァと戦うときの予備知識

●「裁きの矢」対策が最重要課題

HPがある程度減ったミネルヴァが使う『裁きの矢』は、ザックスのHPとMPとAPを大幅に減らし、無敵以外の有利なステータス変化をすべて解除する技。しかも、リレイズ状態はダメージを受ける前に解除されるため、この技でHPが尽きると復活できずにゲームオーバーとなってしまう。攻撃に耐えられるだけのHPを残しておくことが大事だ。

●ダメージの軽減と回避の手段を知る

ミネルヴァが使う攻撃は、いずれもダメージ計算式が特殊で(下記参照)、ほかのモンスターではありえない量のダメージを与えてくる。しかし、下の表にあげた方法をとれば、ダメージに耐えたり攻撃をかわしたりできるのだ。ちなみに、ハングリー系の敵(→P.459)が使う『かじる』『魔力をかじる』も下記の計算式でダメージ量が決まる。

●体力＆精神無視の攻撃を使おう

力を限界まで上げたザックスが『戦う』で攻撃しても、体力が201、精神が255もあるミネルヴァには5000程度のダメージしか与えられない。体力または精神を無視する攻撃を使うのが賢明だ。

●属性を持つ攻撃は使ってこない

ミネルヴァが使う攻撃には、炎、氷、雷の力を放つものがある。しかし、これらを含めたすべての攻撃は見た目に反して属性がないため、属性攻撃で受けるダメージを軽減するものは装備しなくていい。

●不利なステータス変化への対策は不要

ミネルヴァは不利なステータス変化を発生させる攻撃を使ってこない。ステータス変化対策で装備欄を埋めなくてすむわけだが、ごくまれにリミット技『はずれ』でグロッキー状態になることがあるので、それを防ぐものは装備しておくのが無難だ。

◉ミネルヴァが使う攻撃のダメージ量を算出する計算式

力型EX(モーメントスラッシュ、フォトンフェザー、裁きの矢)

力×(レベル×4+力×2+1)×基礎攻撃力÷16★×乱数÷256★×(260−受ける側の体力)÷255★

(体力修正: ×(260−受ける側の体力)÷255★)

魔力型EX(クリムゾンフレア、コキュートス、トゥールハンマー、アルテマ)

(基礎攻撃力×2+レベル)×基礎攻撃力÷4★×魔力×乱数÷256★×(260−受ける側の精神)÷255★

(精神修正: ×(260−受ける側の精神)÷255★)

※★のところで小数点以下を切り捨てる　※乱数は、240～271の範囲の整数
※『アルテマ』は精神修正を行なわない。ハングリー系の敵が使う『かじる』『魔力をかじる』は計算式が「力型EX」で体力修正を行なわない

◉ミネルヴァの攻撃で受けるダメージ量とおもな対処法

アクション名	受けるダメージ量の目安	おもな対処法
モーメントスラッシュ	体力255＆バリア状態で4003～4520(2段目は5070～5725)※ザックスの運が155以下だと確実にクリティカル(ダメージ量が2倍)となる	△ボタンで防御する(2段目はそのまま防御しても□ボタンで回避してもいい)。距離が遠いときは走って逃げまわれば当たらずにすむ
フォトンフェザー	体力255＆バリア状態で2402～2712	距離が近いときはミネルヴァに接近して□ボタン連打で回避。距離が遠いときは△ボタンで防御する
クリムゾンフレア	精神255＆マバリア状態で26700～30148	△ボタンで防御するか、走って逃げながら攻撃する
コキュートス	精神255＆マバリア状態で12684～14322	△ボタンで防御するか、ミネルヴァが杖を振り上げた瞬間に□ボタンで回避する
トゥールハンマー	精神255＆マバリア状態で19071～21534	ミネルヴァが杖を振り下ろしはじめた瞬間に□ボタンで回避する
アルテマ	精神255＆マバリア状態＆防御で57195～64583	△ボタンで防御するか、真っ白になった画面が暗くなりはじめた瞬間に□ボタンで回避する
裁きの矢	体力255＆バリア状態で29358～33150	防御も回避もできない。体力を上げてバリア状態になっておくことで受けるダメージを軽減する

ミネルヴァと戦うときに有効な戦法

ミネルヴァに勝つには、『裁きの矢』に耐えられる状態をキープし、大ダメージを与える攻撃をひたすら当てていくことが基本となる。ここでは、準備は大変だが確実性の高い「戦法A」と、準備はしやすいが綱渡りの勝負になる「戦法B」のふたつを紹介しておこう。どちらも攻撃手段が『すてみパンチ』なのは、MPやAPを消費せずに使えるうえ、物理無効状態や魔法無効状態でも無効化されず、99999のダメージを簡単に与えることができるからだ。



⬆マテリア合成と強力なアクセサリを利用し、特定のパラメータを限界まで上げる。ザックスのレベルは50もあれば十分。



⬅『すてみパンチ』を手ぎわよく当てていけば、10分ほどでミネルヴァを倒すことが可能。

戦法A
防御と攻撃をくり返す

必要なパラメータ、アイテム、マテリア

パラメータ	消費アイテム
●最大HP：95000以上 ●体力：255 ●精神：255	●エリクサー（10個以上） ●フェニックスの尾（5個以上）

マテリア	アクセサリ
●『すてみパンチ』 ●『フルケア』か『ケアルガ』	●源氏の鎧 ●源氏の小手 ●守りの指輪

※ほかにも上記のパラメータになるのに必要なマテリアやアクセサリを装備する

戦いかた

ミネルヴァの攻撃を△ボタンで防御して『すてみパンチ』を1～2回当てることをくり返す。『トゥールハンマー』は防御ではなく□ボタンで回避してもいい。防御をしっかりと行ない、残りHPが60000を切ったらすぐに回復するようにすれば、ザックスが倒されることはない。念のため、ザックスをリレイズ状態にしておき、『裁きの矢』を受けた直後はフェニックスの尾とエリクサーを使って立て直そう。

戦法B
復活と攻撃をくり返す

必要なパラメータ、アイテム、マテリア

パラメータ	消費アイテム
●最大HP：40000以上 ●体力：255	●エリクサー（10個以上） ●フェニックスの尾（5個以上）

マテリア	アクセサリ
●『すてみパンチ』 ●『フルケア』か『ケアルガ』 ●『盗む』か『ぶんどる』	●源氏の鎧かアダマンバングル ●源氏の小手かインビンシブル ●守りの指輪か月の指輪

※ほかにも上記のパラメータになるのに必要なマテリアやアクセサリを装備する

戦いかた

『裁きの矢』対策でHPを35000以上残しつつ『すてみパンチ』を当てていく。『裁きの矢』以外の攻撃は□ボタンで回避するか、わざと受けてリレイズ状態の効果で復活しよう。フェニックスの尾を大量に使うため、手持ちがなくなる前にミネルヴァから盗んでおくこと。なお、復活後はすぐにフェニックスの尾を使えばいいが、その前に『トゥールハンマー』で攻撃されたときは□ボタンで回避するように。

ミネルヴァ



出現場所 ★M 9-6-6 君臨する神

レベル	HP	MP	力	体力	魔力	精神	運	経験値	SP	ギル	永久ステータス
100	10000000	999999	255	201	255	255	255	0	40000	0	――

炎	半減	毒	無効	割合	無効	思考時間	2秒	落	通常	――
氷	半減	沈黙	無効	即死	無効	よろめき度	5	――	レア	――
雷	半減	グロッキー	無効	ふきとばし	無効	攻撃中断	無効	盗 1/4	通常	フェニックスの尾×99
		ストップ	無効	斬鉄剣	無効	浮遊	○		レア	フェニックスの尾×99

アクション モーメントスラッシュ【物攻】、フォトンフェザー【物攻】、クリムゾンフレア【魔攻】、コキュートス【魔攻】、トゥールハンマー【魔攻】、アルテマ【魔攻無視】、アンチマテリアル【物理無効】、アンチマジック【魔法無効】、絶対結界【無敵】、祝福の光【HP増】、裁きの矢【物攻／HP＆MP＆AP減／解除：無敵以外の有利なステータス変化／演出あり】

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

エネミー専用アクションリスト

ENEMY'S ACTION LIST

エネミーが使うアクションは計400種類以上にもおよび、そのすべてに的確に対処していくのはとても大変だ。P.408～483だけでは情報が足りないようなら、このリストも活用していこう。

リストの見かた

【名前が表示されないもの・表示されるものともに、英数字→五十音順に掲載】

名前 ①	消費 ②	基礎攻撃力 ③	タイプ ④	計算式 ⑤	属性 ⑥	クリテ ⑦	よろ ⑧	特記 ⑨
2段かみつき	──	6	物理	力型	──	○	2	

❶**名前**……魔法や技の名前。名前が表示されない魔法や技は、本書で独自につけた名前を掲載している。

❷**消費MP**……使うときに消費するMP。

❸**基礎攻撃力**……魔法や技の基本的な威力。「○○%」はパラメータの残量(「MAX○○%」なら最大値)を基準とした割合ダメージ(→P.68)を与えることを、「固定」はつねに一定のダメージを与えることを、「──」はダメージを与えたりHPを回復したりしないことを示す。

❹**タイプ**……物理攻撃か魔法攻撃かの分類(→P.67)。「──」はどちらでもないことを示す。

❺**計算式**……ダメージ量の算出に使われる計算式の種類。P.67とP.482のものに対応している。「特殊」は、それらとは異なる独自の計算式でダメージ量が決まることを、「──」はダメージを与えないことを示す。

❻**属性**……魔法や技が持つ属性(→P.69)。「──」は属性を持たないことを示す。

❼**クリティカル**……攻撃がクリティカルになる可能性があるかどうか。「○」は運の値に応じた確率(→P.68)でなることを、「○○%」はその確率でクリティカルになることを、「×」はならないことを示す。

❽**よろめき**……アクションが持つよろめき度(→P.55)。この値が高いほどダメージモーションをとらせやすい。「──」は相手がダメージモーションをとらないことを示す。

❾**特記**……発生するステータス変化などの情報。特殊な表記の意味は以下のとおり。

- **演出あり**…使用時にリミット技のような演出がはじまる。そのあいだは防御も回避もできない
- **「HP&MP&APダメージ」など**…ダメージを与えたり吸収したりするパラメータの種類。HPにしかダメージを与えない場合は省略している
- **「グロッキー∞(3秒)」など**…発生するステータス変化。名前のうしろには基本発生率(→P.71)を、( )内には基本持続時間(→P.72)を併記。基本発生率が「∞」の場合、対象に無効化する能力がなければかならず発生する
- **準備時間○秒**…アクションを使いはじめてから実際のモーションに移るまでの時間
- **体力無視／精神無視**…ダメージ量を算出するときに、体力修正や精神修正(→P.67)を行なわない

名前が表示されないもの

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
2段かみつき	──	6	物理	力型	──	○	2	──
2段ガンブレード	──	8	物理	力型	──	×	2	──
※Gブレイダー、Gスレイヤー用は「クリティカル：○」								
2段ついばみ	──	8	物理	力型	──	○	2	──
※コーストランナー用は「クリティカル：×」。ディノルニス、ディアトリマ用は「基礎攻撃力：10、クリティカル：×」								
2段ツメ	──	10	物理	力型	──	○	2	──
2段トライデント	──	14	物理	力型	──	×	3	──
2段ナイフ	──	8	物理	力型	──	○	2	──
※？？？？、Gアサシン、Gアベンジャー、Gアサルト用は「基礎攻撃力：10」								
2段パンチ	──	6	物理	力型	──	○	2	──
※実験体 百拾参號用は「基礎攻撃力：12」								
2段振り	──	14	物理	力型	──	○	2	──
2連殺(1段目)	──	5	物理	力型	──	×	2	──
※実験体 百廿四號用は「基礎攻撃力：12」								
2連殺(2段目)	──	6	物理	力型	──	×	5	──
※実験体 百廿四號用は「基礎攻撃力：20」								
3段蹴り	──	5	物理	力型	──	○	2	──
※Gトルーパー、Gレギオン用は「基礎攻撃力：14」								
4段レイピア	──	4	物理	力型	──	6%	2	──
4連殺	──	4	物理	力型	──	○	2	──
※実験体 百廿四號用は「基礎攻撃力：10、クリティカル：×」								
頭タックル	──	20	物理	力型	──	×	4	体力無視／グロッキー∞(3秒)
※パキオルニスは「基礎攻撃力：20、特記：体力無視／グロッキー∞(5秒)」の攻撃と「基礎攻撃力：36、特記：体力無視／グロッキー∞(7秒)」の攻撃を使う。エピオルニス用は「特記：体力無視／グロッキー∞(10秒)」。ティタニス用は「基礎攻撃力：36、特記：体力無視／グロッキー∞(7秒)」。ディノルニス、ディアトリマ用は「基礎攻撃力：75%、特記：グロッキー∞(10秒)」								

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
糸	──	12	物理	力型	──	×	2	ストップ∞(2秒)
掩護射撃	──	8	物理	魔力型Ⅱ	──	×	2	──
黄玉	──	6	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	──
大口かみつき	──	16	物理	力型	──	○	2	──
回転カサ攻撃	──	16	物理	力型	──	×	2	──

※ナイトメア用は「クリティカル：12.5%」。パンプキン用は「クリティカル：25%、特記：ストップ∞(60秒)」。トリックトリート用は「クリティカル：50%」。闇法師用は「クリティカル：100%」

回転鎌振り	──	12	物理	力型	──	×	2	──
カバン振り	──	16	物理	力型	──	×	2	──
鎌2段斬り(1段目)	──	8	物理	力型	──	○	2	体力無視

※Gデリーター、Gプレデター用は「クリティカル：×」

鎌2段斬り(2段目)	──	16	物理	力型	──	○	4	体力無視

※Gデリーター、Gプレデター用は「基礎攻撃力：18」

雷ビーム	──	5	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	1	──
簡易手榴弾	──	25	物理	力型	──	×	4	──

※特務兵、戦闘員、親衛隊員、曹長、准尉、少尉は「基礎攻撃力：35」の攻撃も使う

急降下3段蹴り	──	16	物理	力型	──	○	2	体力無視

※ニードルキッス用は「基礎攻撃力：12」

急降下突き	──	16	物理	力型	──	×	2	──

※シムルグ、ジャターユ用は「クリティカル：○」

吸収2段ついばみ	──	8	物理	力型	──	×	2	HP吸収
吸収頭タックル	──	37.5%	物理	特殊	──	×	4	HP吸収／グロッキー∞(3秒)
吸収かみつき	──	16	物理	力型	──	○	2	HP吸収
吸収食いつき	──	12	物理	力型	──	○	2	HP吸収
吸収まわし蹴り	──	16	物理	力型	──	×	2	HP吸収
曲撃ち	──	6	物理	力型	──	×	2	──
食いつき	──	16	物理	力型	──	○	2	──

※ウォーム用は「クリティカル：×」

空中突進	──	16	物理	力型	──	×	2	──
草カッター	──	5	物理	力型	──	○	2	──

※マンドラゴラ用は「基礎攻撃力：2、クリティカル：×」。足斬草用は「基礎攻撃力：4、特記：毒∞」。グリーングラス用は「基礎攻撃力：6.25%、特記：沈黙∞」。万能あさつき用は「基礎攻撃力：6.25%、特記：即死∞」

紅	──	6	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	──
グレネード弾	──	26	物理	力型	──	×	4	体力無視

※スカイガンナー用は「基礎攻撃力：20」

交差ツメ	──	12	物理	力型	──	×	2	──
転がり突進	──	8	物理	力型	──	○	2	体力無視
金剛裏拳	──	16	物理	力型	──	○	2	──

※金剛坊クビラ、金剛坊キンナラは「基礎攻撃力：固定、特記：9999ダメージ」の攻撃も使う。金剛坊カルラ用は「基礎攻撃力：固定、特記：最大9999ダメージ」。金剛坊アスラ用は「基礎攻撃力：固定、特記：最大99999ダメージ」

金剛縦振り	──	20	物理	力型	──	○	4	──

※金剛坊カルラ、金剛坊クビラ、金剛坊キンナラ、金剛坊アスラ用は「クリティカル：×、特記：ザックスの残りHP－1のダメージ」

サマーソルトキック	──	16	物理	力型	──	×	2	グロッキー∞(2秒※1)

※1……ザポテンダー(A、B)用は8秒

左右しっぽ	──	12	物理	力型	──	○	4	体力無視

※ベヒーモス用(ザックスのHPが残り6分の1以下時)は「基礎攻撃力：6.25%」。海の漢用は「基礎攻撃力：16、特記：──」。実験体 百拾號用は「基礎攻撃力：16、特記：グロッキー50(4秒)」

左右ツメ	──	8	物理	力型	──	○	2	──

※ベヒーモス用(ザックスのHPが残り6分の1以下時)は「基礎攻撃力：6.25%」。実験体 百拾號用は「特記：グロッキー25(4秒)」

シールド突進	──	16	物理	力型	──	○	4	体力無視

※ハウザーヘッドは「基礎攻撃力：32、特記：グロッキー∞(127秒)」の攻撃も使う。ガンブルヘッド用は「クリティカル：×」。アラートヘッド、試製パワーヘッド用は「基礎攻撃力：14」

車体突進	──	25	物理	力型	──	×	6	解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル

※ジェネラルタンク用は「特記：──」

ジャンプ	──	12	物理	力型	──	×	5	──
銃2門3連射	──	4	物理	力型	──	×	2	──
銃5連射	──	3	物理	力型	──	×	2	──

※戦闘員、親衛隊員、准尉、少尉は「基礎攻撃力：6」の攻撃も使う。Gスパルタンは「基礎攻撃力：4、特記：──」の攻撃と「基礎攻撃力：4、特記：ストップ∞(30秒)」の攻撃を使う。Gケントウリオは「基礎攻撃力：4、特記：──」の攻撃と「基礎攻撃力：4、特記：即死∞」の攻撃を使う。警備兵用は「基礎攻撃力：固定、よろめき：1、特記：1ダメージ」。Gトルーパー、Gレギオン、Gアタッカー、Gヴェレテス用は「基礎攻撃力：4」

上昇斬り	──	14	物理	力型	──	×	2	──

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
正面突進	──	16	物理	力型	──	○	2	──
※ハングリー用は「クリティカル：×」								
ショットガン	──	5	物理	力型	──	×	2	──
真空ツメ	──	20	物理	力型	──	×	5	──
※実験体 百廿壱號用は「基礎攻撃力：16、よろめき：4」								
翠霞	──	6	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	──
蒼穹	──	6	魔法	魔力型Ⅱ	氷	×	2	──
待機	──	──	──	──	──	──	──	何もしない(思考時間を再カウント)
ダイビングボム	──	32	物理	力型	──	×	4	グロッキー∞(7秒)
戦う	──	16	物理	力型	──	○	2	──
※2段目は「基礎攻撃力：18」。3段目は「基礎攻撃力：20、よろめき：3」。4段目は「基礎攻撃力：22、よろめき：5」								
縦並び突進	──	16	物理	力型	──	○	2	──
ちぢむ	──	──	──	──	──	──	──	縮小する
杖振り	──	8	物理	力型	──	×	2	──
毒食いつき	──	16	物理	力型	──	○	2	毒∞
飛びつき	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※メタルソーサーⅣは「基礎攻撃力：4、クリティカル：○」の攻撃も使う。レッドソーサーⅣ、ビーソーサーⅢ、ビーソーサーⅣ、メタルソーサーⅢ用は「クリティカル：○」								
跳び左ツメ	──	16	物理	力型	──	○	2	──
※グリフォン用は「クリティカル：×」								
跳びロッド振り	──	16	物理	力型	──	×	2	──
トンファー	──	20	物理	力型	──	×	2	──
※神羅兵用は「基礎攻撃力：16」								
ナイフ同時振り	──	18	物理	力型	──	○	4	──
※Gアベンジャー用は「クリティカル：×」。Gスクタトス、Gポプリタイ、Gペルタスタイ用は「特記：HP吸収」								
走りかみつき	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※バウンドハンター、ダークネイション、ケルベロス用は「クリティカル：○」								
走り頭突き	──	18	物理	力型	──	×	4	体力無視
跳ねかみつき	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※ガーネットモール、マンハンター、刺殺虫用は「クリティカル：○」								
払い突き	──	5	物理	力型	──	○	2	──
※2段目は「基礎攻撃力：8、よろめき：5」								
腹突進	──	18	物理	力型	──	×	2	──
※スプリガン、ヘッジホッグパイ、レッドキャップ用は「クリティカル：○」								
飛行左ツメ	──	16	物理	力型	──	×	2	──
飛行突進	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※マカーラベ、ヘクソドム用は「クリティカル：○」								
左腕引っかき	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※クレイジーダガー、ヘルスラッシャー、クレイジーソード、マスターブレード用は「クリティカル：○」								
左蹴り	──	8	物理	力型	──	○	4	体力無視
左タックル	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※Gデバステーター、Gガーディアン、Gエンフォーサー用は「クリティカル：○」								
左ツメ	──	20	物理	力型	──	○	4	体力無視
左なぎ払い	──	16	物理	力型	──	×	3	──
※使用時に発生する旋風は「よろめき：5」								
ふくらむ	──	──	──	──	──	──	──	巨大化する
※実験体 百廿號用は「特記：巨大化する／物理無効か魔法無効」								
振り向き斬り	──	10	物理	力型	──	×	4	体力無視
前脚振り	──	16	物理	力型	──	○	4	体力無視
※ガードスコーピオン用は「基礎攻撃力：20、クリティカル：×、よろめき：5、特記：──」。ブラックウィドウ用は「特記：即死∞」								
まわし蹴り	──	32	物理	力型	──	×	2	グロッキー∞(3秒)
※レプリコン、コーストランナー用は「基礎攻撃力：16、特記：──」								
右蹴り	──	8	物理	力型	──	○	4	体力無視
右ツメ払い	──	20	物理	力型	──	○	4	体力無視
右ツメ振り	──	16	物理	力型	──	○	4	──
※シザーキチン用は「よろめき：2、特記：沈黙∞」。シザークロー用は「基礎攻撃力：1、よろめき：2、特記：SPダメージ／沈黙∞」。アイアンクロー、シザーデビル用は「基礎攻撃力：2、よろめき：2、特記：SPダメージ／解除：有利なステータス変化(がまんとリレイズと無敵をのぞく)」								
右なぎ払い	──	7	物理	力型	──	×	2	──
※使用時に発生する旋風は「基礎攻撃力：8、よろめき：5」								
槍袈裟斬り	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※円月輪隊(各種)用は「クリティカル：○」								
槍刺し	──	16	物理	力型	──	×	2	──
※サハギンチーフ、サハギンプリンス、キングサハギン、コウテイサハギン用は「クリティカル：○」								

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
槍突き	──	14	物理	力型	──	○	2	体力無視
横蹴り	──	9	物理	力型	──	×	4	──

※実験体 百拾参號用は「基礎攻撃力：16、特記：沈黙∞」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
横スピン	──	4	物理	力型	──	×	2	──

※ヘルスラッシャー、クレイジーソード用は「基礎攻撃力：5」。マスターブレード用は「基礎攻撃力：6」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
横向き突進	──	93.75%	物理	特殊	──	×	5	──
連続頭突き	──	12	物理	力型	──	○	6	──

名前が表示されるもの

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
3連サンダガ	3	18	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	3	──

※Gレジレサイド用は「基礎攻撃力：24」。シムルグ用は「基礎攻撃力：28」。ガルーダ用は「基礎攻撃力：32」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
3連ファイア	3	10	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	──

※ラツレダノー用は「基礎攻撃力：20」。シザークロー、アイアンクロー用は「基礎攻撃力：22」。グレムリン、インプ用は「基礎攻撃力：26」。ニシュムバ、ナンディ用は「基礎攻撃力：28」。円月輪隊 名月、ヘルハウンド用は「基礎攻撃力：30、特記：即死∞」。マンドレイク用は「基礎攻撃力：32、特記：即死∞」。Gスクタトス用は「基礎攻撃力：38」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
88mm砲L42	──	26	物理	力型	──	○	4	体力無視
90mm砲L40	──	26	物理	力型	──	○	4	体力無視
97式機関砲	──	4	物理	力型	──	×	2	──
98式機関砲	──	8	物理	力型	──	×	2	──
100万ボルト	3	20	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	グロッキー∞(3秒)

※シムルグ用は「消費MP：──、基礎攻撃力：24、特記：──」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
128mm砲弾	──	48	物理	力型	──	○	2	──
155mm砲弾	──	64	物理	力型	──	○	2	──
203mmカノン	──	34	物理	力型	──	×	4	体力無視
1000万ボルト	3	20	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	──

※実験体 百拾號用は「基礎攻撃力：16、特記：グロッキー75(4秒)」。ジャターユ用は「消費MP：0、基礎攻撃力：30」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
AP斬り	──	1	物理	力型	──	×	2	APダメージ
APグラビガ	──	50%	魔法	特殊	──	×	2	APダメージ
APグラビジャ	──	75%	魔法	特殊	──	×	2	APダメージ
APグラビデ	──	25%	魔法	特殊	──	×	2	APダメージ
AP破壊弾	──	6.25%	物理	特殊	──	×	2	APダメージ

※軍曹、曹長、准尉、少尉用は「基礎攻撃力：12.5%」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
Aクラッシュ	──	12.5%	物理	特殊	──	×	2	APダメージ
MP斬り	──	1	物理	力型	──	×	2	MPダメージ
MP破壊弾	──	6.25%	物理	特殊	──	×	2	MPダメージ

※軍曹、曹長、准尉、少尉用は「基礎攻撃力：12.5%」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
MPランチャー	──	6.25%	物理	特殊	──	○	4	MPダメージ／グロッキー50(3秒)
Mクラッシュ	──	12.5%	物理	特殊	──	×	2	MPダメージ
SP斬り	──	2	物理	力型	──	×	2	SPダメージ
亜空間ミサイル	──	75%	物理	特殊	──	×	4	演出あり
悪魔のナイフ	──	20	物理	力型	──	○	2	毒∞、沈黙∞
アサルト・アタック	──	──	──	──	──	──	──	自分と仲間の攻撃手段を変える
アスピル	──	4	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	準備時間1秒／MP吸収

※Gデバステーター用は「基礎攻撃力：3、特記：準備時間1.3秒／MP吸収」。実験体 百拾九號用は「消費MP：8、基礎攻撃力：8、特記：準備時間1.3秒／MP吸収」。ラーバウォーム用は「基礎攻撃力：6.25%、特記：MP吸収」。ウォームエリート、レッサーウォーム用は「基礎攻撃力：12.5%、特記：MP吸収」。アビスウォーム用は「基礎攻撃力：18.75%、特記：MP吸収」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
圧殺	──	100	物理	力型	──	×	6	──
アポカリプス	──	36	物理	力型	──	×	4	演出あり
アルテマ	99	32	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	準備時間3.3秒

※Gエンフォーサー、インプ、シザーデビル、ベリアル、ガイアモルボル、EX・ムーバー、ベリーハングリー、ジャバウォック用は「消費MP：64、基礎攻撃力：38」。トンベリキング用は「消費MP：64、基礎攻撃力：66」。実験体 百廿参號用は「基礎攻撃力：48、よろめき：3、特記：準備時間2.7秒」。ミネルヴァ用は「基礎攻撃力：66、計算式：魔力型EX、よろめき：10、特記：準備時間2秒／精神無視」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
アンチAPフィールド	──	6.25%	魔法	特殊	──	×	2	APダメージ
アンチMPフィールド	──	6.25%	魔法	特殊	──	×	2	MPダメージ
アンチ行動弾	──	1	物理	力型	──	×	2	APダメージ／ストップ∞(60秒)

※試製パワーヘッド、エスコートヘッド用は「基礎攻撃力：4、特記：APダメージ／ストップ∞(10秒)」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
アンチマジック	8	──	魔法	──	──	──	──	準備時間1秒／魔法無効∞(20秒)
アンチマテリアル	8	──	魔法	──	──	──	──	準備時間1秒／物理無効∞(20秒)
アンチ魔法弾	──	1	物理	力型	──	×	2	MPダメージ／沈黙∞

※試製パワーヘッド、エスコートヘッド用は「基礎攻撃力：4」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
居合斬り	——	20	物理	力型	——	×	6	体力無視
※実験体 百廿四號用は「基礎攻撃力：45」								
怒りの心	——	——	——	——	——	——	——	攻撃を受けると高確率で『復讐の心』『コメット』を使うようになる
一斗缶	——	固定	物理	特殊	——	×	4	演出あり／1000ダメージ／グロッキー∞(10秒)
糸	——	——	——	——	——	——	2	ストップ∞(6秒)
※実験体 百拾伍號用は「基礎攻撃力：12、タイプ：物理、計算式：力型」、ラーバウォーム用は「特記：ストップ∞(30秒)」								
いやな羽音	——	1	物理	力型	——	×	2	MPダメージ
ウォーター	——	16	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	3	——
ウォール	42	——	魔法	——	——	——	——	準備時間2秒／バリア∞(50秒)、マバリア∞(50秒)
※実験体 百拾四號、実験体 百廿参號用は「特記：バリア∞(60秒)、マバリア∞(60秒)」								
ウルトラミサイル	——	10	魔法	力型	——	×	3	体力無視／毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞(5秒)、ストップ∞(5秒)
エクサフレア	——	87.5%	魔法	特殊	——	×	6	演出あり／HP&MP&APダメージ
※バハムート・烈(M 8-5-6)用は「基礎攻撃力：20、計算式：魔力型Ⅱ、特記：演出あり／HP&MP&APダメージ／精神無視」								
エナジー	50	30	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	3	——
※レッサーデーモン、ホーンドデビル、ベリアル用は「消費MP：33、基礎攻撃力：10」。実験体 百拾九號、実験体 百廿四號用は「消費MP：3、基礎攻撃力：10」。万能あさつき用は「消費MP：52、基礎攻撃力：40」。アンジールペナンス(M 5-1-6)用は「消費MP：44、基礎攻撃力：20」。実験体 百廿参號用は「消費MP：33、基礎攻撃力：19」								
炎熱弾	——	5	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	準備時間1秒
おおきくなった！	——	——	——	——	——	——	——	巨大化する
オーバードライブ	——	100%	魔法	特殊	——	×	2	MP&APダメージ／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
オーバーロード	——	——	魔法	——	——	——	——	物理無効∞(20秒)、魔法無効∞(20秒)
カーズガス	——	——	物理	——	——	——	2	カーズ190
怪音波	——	18.75%	物理	特殊	——	×	2	APダメージ
※デスゲイズ用は「基礎攻撃力：25%」								
回転攻撃	——	8	物理	力型	——	○	3	——
回転のこぎり	——	6.25%	物理	特殊	——	×	2	グロッキー30(2秒)
※チェーンマシン用は「特記：グロッキー30(3秒)」								
火炎弾	——	3	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	準備時間1秒
カオスウェーブ	20	——	魔法	——	——	——	——	準備時間2.7秒／毒∞、沈黙∞、カーズ∞／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
※毒効果と沈黙効果がないものや、ダメージを与えるもの(基礎攻撃力：25、計算式：魔力型Ⅱ、クリティカル：×、よろめき：3)もある								
学習	——	——	——	——	——	——	——	使うアクションが変わる
影ぬい	——	20	物理	力型	——	100%	4	ストップ∞(30秒)
かじる	——	1	物理	力型EX	——	○	2	HP吸収／体力無視
割・身・斬	——	1	物理	力型	——	○	2	MPダメージ／体力無視
ガトリングガン	——	2	物理	力型	——	×	2	体力無視
貫通	——	16	物理	力型	——	○	2	HP吸収／体力無視
ガンブレード	——	18	物理	力型	——	○	4	グロッキー128(2秒)
※Gブレイダー用は「基礎攻撃力：16、よろめき：5、特記：体力無視」。Gスレイヤー用は「よろめき：5、特記：体力無視／グロッキー50(4秒)」。Gジェネラル用は「基礎攻撃力：22」。Gレニゲイト用は「基礎攻撃力：24」								
ガンランチャー	——	20	物理	力型	——	○	4	解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
※スイーパー改、スイーパー改2、デスマシン用は「特記：——」								
気合注入！	6	——	魔法	——	——	——	——	がまん∞(60秒)
強化…放電…	——	20	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	3	——
強電磁フィールド	——	2	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	2	——
凶暴化	——	——	魔法	——	——	——	——	がまん∞(30秒)
※デトネイター、デストロイヤ用は「特記：巨大化する／レベルと力が上がる／思考時間が短くなる」								
強力手榴弾	——	50	物理	力型	——	×	4	——
切り裂く(1～4段目)	——	4	物理	力型	——	○	2	体力無視
※実験体 百廿壱號用は「基礎攻撃力：16、特記：——」								
切り裂く(5段目)	——	6	物理	力型	——	○	4	体力無視
※実験体 百廿壱號用は「基礎攻撃力：18、クリティカル：×、特記：——」								
クエイク	58	20	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	3	準備時間2.7秒
※グランガラン、グランマガラン用は「消費MP：20」。実験体 百拾伍號用は「消費MP：20、基礎攻撃力：25」。キングベヒーモス用は「消費MP：——、基礎攻撃力：10、よろめき：4、特記：——」								
臭い息	——	1	物理	力型	——	×	2	体力無視／毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞(5秒)
くさったにおい	——	——	——	——	——	——	4	毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞(15秒)
クラスタースフィア	——	12	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	4	——
グラビガ	40	50%	魔法	特殊	——	×	2	準備時間2.7秒
グラビデ	22	25%	魔法	特殊	——	×	2	準備時間1.3秒
クリムゾンフレア	——	128	魔法	魔力型EX	——	×	6	——
クローアタック(1段目)	——	16	物理	力型	——	×	2	体力無視
クローアタック(2段目)	——	28	物理	力型	——	×	4	体力無視



名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
グングニル	——	固定	物理	特殊	——	×	4	10000ダメージ／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
ケアル	4	12	魔法	魔力型Ⅲ	——	×	——	準備時間0.7秒／HP回復
ケアルガ	26	38	魔法	魔力型Ⅲ	——	×	——	準備時間2秒／HP回復
※Gバルドール、Gパラディン、Gジェネラル、Gレニゲイト用は「消費MP：32、基礎攻撃力：36」。実験体 百拾四號、実験体 百廿参號用は「消費MP：26、基礎攻撃力：34、特記：HP回復」								
ケアルラ	10	26	魔法	魔力型Ⅲ	——	×	——	準備時間1.3秒／HP回復
警戒中 …	——	——	——	——	——	——	——	無敵∞（15秒）
激流	——	22	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	2	——
傲慢なる翼	5	4	物理	力型	——	×	2	——
氷の息吹	20	20	魔法	魔力型Ⅱ	氷	×	3	準備時間2秒／毒∞、沈黙∞、ストップ∞（5秒）
コキュートス	——	82	魔法	魔力型EX	——	×	3	——
こころないジャンプ	——	固定	物理	特殊	——	——	4	ザックスの残りHP−1のダメージ
こころない針	——	固定	物理	特殊	——	——	2	ザックスの残りHP−1のダメージ
こころない天使	——	固定	魔法	特殊	——	——	2	準備時間2.7秒／ザックスの残りHP−1のダメージ
※実験体 百廿四號用は「特記：準備時間0.7秒／ザックスの残りHP−1のダメージ」								
コメット	——	20	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	4	演出あり
※キングベヒーモス用は「基礎攻撃力：24」								
コメテオ	——	28	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	4	演出あり
これで もとどおり	——	65	魔法	魔力型Ⅲ	——	×	1	HP回復
これで 大丈夫！	——	——	魔法	——	——	——	1	がまん∞（10秒）、無敵∞（10秒）
コンビネーション（2段攻撃）	——	14	物理	力型	——	○	2	——
※Gイレイサー用は「特記：グロッキー50（4秒）」								
コンビネーション（5段攻撃・銃）	——	16	物理	力型	——	×	4	——
※Gスレイヤー用は「基礎攻撃力：18」。Gジェネラル用は「基礎攻撃力：20」。Gレニゲイト用は「基礎攻撃力：24」								
コンビネーション（5段攻撃・ロッド）	——	6	物理	力型	——	○	2	——
※Gスレイヤー用は「基礎攻撃力：5」								
サイレス	2	——	魔法	——	——	——	——	準備時間1秒／沈黙∞
サイレスガス	——	——	——	——	——	——	2	沈黙∞
サイレス弾	——	3	物理	力型	——	×	2	沈黙∞
サウンドウェーブ	——	62.5%	物理	特殊	——	×	2	APダメージ
炸裂弾	——	38	物理	力型	——	○	2	グロッキー∞（10秒）
※ガンブルヘッド用は「基礎攻撃力：24、属性：炎、クリティカル：×、特記：——」。アラートヘッド用は「基礎攻撃力：32、特記：——」。ガンブルヘッド改、アドバンスヘッド、試製カノンヘッド、ハウザーヘッド用は「基礎攻撃力：32、特記：リミットゲージ−4」								
裁きの矢	——	220	物理	力型EX	——	×	10	演出あり／HP&MP&APダメージ／解除：有利なステータス変化（無敵をのぞく）
三・心・斬	——	16	物理	力型	——	○	2	——
サンダー	6	8	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	準備時間0.7秒
※実験体 百廿壱號用は「消費MP：3、基礎攻撃力：10」								
サンダガ	32	18	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	3	準備時間1.3秒
※実験体 百廿壱號用は「消費MP：20、基礎攻撃力：36、特記：準備時間2秒」。ガルーダ用は「消費MP：20、基礎攻撃力：24、特記：準備時間2秒」。ガーゴイル、エビルゴイル用は「消費MP：32、基礎攻撃力：12」								
サンダラ	14	14	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	準備時間1秒
※ニードルキッス用は「基礎攻撃力：10」。Gバトラー用は「消費MP：8、基礎攻撃力：16、特記：——」								
散布射撃	——	固定	物理	特殊	——	×	2	300ダメージ
※デスマシン用は「特記：100ダメージ」。シューターマシン用は「特記：500ダメージ」。スパイクマシン、ミサイルマシン用は「特記：800ダメージ」。スティブマシン、デスマシンBIS用は「特記：1000ダメージ」								
三連 … 放電 …	——	16	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	3	——
色欲の守り	——	——	魔法	——	——	——	——	バリア∞（60秒）、マバリア∞（60秒）
自己 … 修復 …	——	36	魔法	魔力型Ⅲ	——	×	——	準備時間2秒／HP回復
地獄の火炎	——	62.5%	魔法	特殊	炎	×	5	演出あり
※実験体 百拾参號用は「基礎攻撃力：93.75%」。魔晄イフリート用は「基礎攻撃力：60、計算式：魔力型Ⅱ」								
地獄の視線	——	16	物理	力型	——	×	2	毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞（30秒）、ストップ∞（20秒）／リミットゲージ−3
自称 斬鉄剣	——	——	物理	——	——	——	——	即死∞
自称 メガフレア	3	10	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	準備時間0.7秒
視線	——	1	物理	力型	——	×	2	ストップ∞（5秒）
漆黒の舞	——	25%	魔法	特殊	——	×	1	演出あり※1／MPダメージ／カーズ∞
※1……ジェネシス（M 5-1-5）用は演出なし								
嫉妬する雷	3	16	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	4	——
自爆	——	70	物理	力型	炎	×	4	体力無視／使用後に消滅する
※マイン、デトネイター用は「基礎攻撃力：100、属性：——、特記：体力無視／毒∞／使用後に消滅する」。実験体 百廿號、エクスプジーブ用は「属性：——、特記：体力無視／毒∞／使用後に消滅する」								
地響き	——	8	物理	力型	——	×	6	グロッキー∞（60秒）
痺れバサミ	——	24	物理	力型	——	×	2	HP吸収／ストップ∞（8秒）

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
しびれ針	──	2	物理	力型	──	○	3	ストップ∞防御不能(3秒)
しゃくりあげ	──	25%	物理	特殊	──	○	5	──
※海の漢用は「基礎攻撃力：20、計算式：力型」。実験体 百拾號用は「基礎攻撃力：20、計算式：力型、特記：グロッキー∞(4秒)」								
射出！	──	──	──	──	──	──	──	演出あり／仲間を出現させる
シャドウフレア	──	6	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	──
ジャンプ	──	34	物理	力型	──	×	5	体力無視
※実験体 百拾弐號用は「基礎攻撃力：25、クリティカル：○」								
祝福の光	26	100	魔法	魔力型Ⅲ	──	×	──	準備時間1.3秒／HP回復
手榴弾	──	25	物理	力型	──	×	5	体力無視
※隊長(B)用は「基礎攻撃力：18」								
消化液	──	4	物理	力型	──	×	2	毒∞
※ランドモルボル用は「基礎攻撃力：12.5%」。ガイアモルボル用は「基礎攻撃力：25%」。モルボルグレート用は「基礎攻撃力：50%」								
召喚	──	──	──	──	──	──	──	仲間を出現させる
衝撃弾	──	3	物理	力型	──	×	2	グロッキー∞(2秒)
触手	──	16	物理	力型	──	○	2	体力無視／グロッキー∞(1秒)
※バウンドハンター用は「基礎攻撃力：24、特記：体力無視／グロッキー∞(3秒)、ストップ∞(5秒)」。ヘルハウンド用は「基礎攻撃力：32、特記：体力無視／グロッキー∞(8秒)」								
ショックウィップ	──	3	物理	力型	──	○	2	HP&MPダメージ
ショックニードル	──	1	物理	力型	──	○	2	毒∞、沈黙∞、即死∞
心・破・斬	──	16	物理	力型	──	○	2	体力無視／リミットゲージ−1
神羅100式機関砲	──	6	物理	力型	──	×	2	──
神羅キャノン	──	35	物理	力型	──	×	4	──
神羅メガキャノン	──	80	物理	力型	──	×	4	グロッキー∞(5秒)
スーパーミサイル	──	10	魔法	力型	──	×	3	体力無視
すごく臭い息	──	3	物理	力型	──	×	2	体力無視／毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞(20秒)、ストップ∞(20秒)／解除：バリア、マバリア、リジェネ
スタンビーム	──	12	物理	力型	──	×	2	グロッキー∞(3秒)
ストップ	8	──	魔法	──	──	──	──	準備時間1.3秒／ストップ∞(10秒)
※Gバトラー用は「消費MP：6、特記：ストップ∞(10秒)」								
ストップアタック	──	18.75%	物理	特殊	氷	×	2	ストップ∞(5秒)
ストップクロー	──	24	物理	力型	──	×	2	ストップ∞(3秒)
ストップ弾	──	3	物理	力型	──	×	2	ストップ∞(3秒)
スパイダーネット	──	──	──	──	──	──	2	ストップ∞(8秒※1)
※1……アカネグモ用は10秒								
スピンアタック	──	8	物理	力型	──	×	2	──
※フライングマシン、スカイアーマー用は「基礎攻撃力：12、クリティカル：○」								
スピンクラッシュ	──	13	物理	力型	──	○	2	──
スピンチャージ	──	6.25%	物理	特殊	──	○	2	──
スピンテイル	──	14	物理	力型	──	○	4	体力無視
※ベヒーモス用(ザックスのHPが残り6分の1以下時)は「基礎攻撃力：6.25%、クリティカル：×」。ジャバウォック用は「基礎攻撃力：16」。フンババ用は「基礎攻撃力：18」。海の漢用は「基礎攻撃力：20、クリティカル：×」。実験体 百拾號用は「基礎攻撃力：20、クリティカル：×、特記：体力無視／グロッキー75(4秒)」								
絶対結界	32	──	魔法	──	──	──	──	準備時間2秒／無敵∞(20秒)
絶対停止糸	──	──	──	──	──	──	2	ストップ∞防御不能(6秒※2)
※2……ウォームエリート用は4秒、アビスウォーム用は8秒								
絶対零度	──	70	物理	力型	氷	×	4	体力無視／使用後に消滅する
戦・心・斬	──	固定	物理	特殊	──	×	2	ザックスの残りHP−1のダメージ
洗面器	──	固定	物理	特殊	──	×	3	演出あり／10ダメージ／グロッキー∞(5秒)
即死弾	──	3	物理	力型	──	×	2	即死∞
即死の牙	──	16	物理	力型	──	○	2	即死∞
ソルジャー封じの視線	──	16	物理	力型	──	×	2	リミットゲージ−2
ダークエナジー	──	12	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	3	──
ダークニードル	──	1	物理	力型	──	○	2	解除：有利なステータス変化(リレイズと無敵をのぞく)
ダークミスト	──	4	物理	力型	──	×	2	カーズ∞
ターゲット・サーチ	──	──	──	──	──	──	1	当たると「テイルレーザー」を使う
ターンアタック	──	10	物理	力型	──	○	3	──
対APMP弾	──	1	物理	力型	──	×	2	MP&APダメージ
怠惰なる怒り	──	12	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	4	──
大地の怒り	──	12	物理	力型	──	×	6	グロッキー∞(5秒)
※グランドホーン用は「基礎攻撃力：16、特記：グロッキー∞(5秒)／リミットゲージ−2」								
退動ガス	──	12.5%	物理	特殊	──	×	2	APダメージ
退動触手	──	6.25%	物理	特殊	──	×	2	APダメージ／グロッキー∞(20秒)



名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ダイナマイト	—	固定	物理	特殊	—	×	4	ザックスの残りHP−1のダメージ
ダイビングボム	—	16	物理	力型	—	×	4	—

※Gルチフェロ用は「基礎攻撃力：25%」。Gブルガトリオ用は「基礎攻撃力：75%」。Gエンド用は「基礎攻撃力：93.75%」。レッドキャップ用は「特記：毒∞、グロッキー∞（10秒）」。レッサーデーモン用は「基礎攻撃力：25%（最大9999ダメージ）」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
タイフーン	—	62.5%	物理	特殊	—	×	4	演出あり
退魔ガス	—	12.5%	物理	特殊	—	×	2	MPダメージ
退魔触手	—	8	物理	力型	—	○	2	MPダメージ／体力無視／グロッキー∞（5秒）

※ケルベロス用は「基礎攻撃力：6.25%、クリティカル：×、特記：MPダメージ／グロッキー∞（10秒）」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
大・連・斬	—	12	物理	力型	—	○	2	—

※4段目は「基礎攻撃力：16、よろめき：5、特記：リミットゲージ−1」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ダメージ アップ	—	—	魔法	—	—	—	—	クリティカル∞（60秒）
ためる	6	—	魔法	—	—	—	—	がまん∞（60秒）、クリティカル∞（60秒）
タライ	—	固定	物理	特殊	—	×	5	演出あり／10000ダメージ／グロッキー∞（12秒）
ダンシングソード（1〜5段目）	—	4	物理	力型	—	○	2	—
ダンシングソード（6段目）	—	8	物理	力型	—	○	5	体力無視
ちいさくなった！	—	—	—	—	—	—	—	縮小する
チェンソー	—	6	物理	力型	—	×	2	グロッキー10（2秒※3）

※3……チェーンマシン用は3秒

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
致・命・斬	—	14	物理	力型	—	100%	2	体力無視
超〜臭い息	—	4	物理	力型	—	×	3	体力無視／毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞（20秒）、ストップ∞（20秒）／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、物理無効、魔法無効
超音波	—	6.25%	物理	特殊	—	×	2	MPダメージ
沈黙弾	—	18	物理	力型	—	×	2	沈黙∞
沈黙の牙	—	16	物理	力型	—	○	2	沈黙∞
沈黙の視線	—	4	物理	力型	—	×	2	沈黙∞
追尾弾	—	10	魔法	魔力型Ⅱ	—	×	2	—

※魔晄人間用は「基礎攻撃力：6.25%、特記：MP＆APダメージ」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ツイン・アーツ	—	16	物理	力型	—	×	2	—

※2段目は「基礎攻撃力：20、よろめき：4、特記：グロッキー64（5秒）」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ツインクロー	—	12.5%	物理	特殊	—	○	2	ストップ∞（∞秒）

※デスクロー用は「基礎攻撃力：16、計算式：力型、クリティカル：×、特記：——」。シザークロー用は「基礎攻撃力：18.75%」。アイアンクロー用は「基礎攻撃力：25%」。シザーデビル用は「基礎攻撃力：固定、特記：ザックスの残りHP−1のダメージ（最大9999ダメージ）／ストップ∞（∞秒）／リミットゲージ−4」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ツイントマホーク	—	32	物理	力型	—	×	4	演出あり
痛・撃・斬	—	20	物理	力型	—	○	2	体力無視
突き上げる	—	75%	物理	特殊	—	○	5	—
停止の視線	—	16	物理	力型	—	×	2	ストップ∞（5秒）
テイルウィップ	—	10	物理	力型	—	○	2	体力無視
テイルレーザー	—	16	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	4	演出あり／精神無視
適応（物理無効）	—	—	魔法	—	—	—	—	準備時間1秒／物理無効∞（30秒）
適応（魔法無効）	—	—	魔法	—	—	—	—	準備時間1秒／魔法無効∞（30秒）
デス	18	—	魔法	—	—	—	—	準備時間2.7秒／即死∞
デスクラウド	—	固定	魔法	特殊	—	×	4	ザックスの残りHP−1のダメージ／毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞（5秒）、ストップ∞（5秒）／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
デスサイズ	—	35	物理	力型	—	○	4	HP吸収／体力無視

※Gデリーター、Gプレデター用は「基礎攻撃力：16」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
デスペル	10	—	魔法	—	—	—	—	準備時間1秒／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
鉄砲水	—	34	魔法	魔力型Ⅱ	—	×	4	—
デルタアタック	—	10	魔法	魔力型Ⅱ	—	×	2	—

※EX・ムーバー用は「基礎攻撃力：25」。スリースターズ用は「基礎攻撃力：30」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
電撃	—	18	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	—

※アンラ・マンユ用は「基礎攻撃力：20」。実験体 百拾九號用は「消費MP：3、基礎攻撃力：20」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
電磁フィールド	—	3	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	—
テンペスト	—	68.75%	物理	特殊	—	×	4	演出あり
トゥールハンマー	—	105	魔法	魔力型EX	—	×	2	—
動・心・斬	—	2	物理	力型	—	○	2	SPダメージ／体力無視
逃走	—	—	—	—	—	—	—	バトルから離脱する
トーネイド	—	75%	物理	特殊	—	×	4	演出あり
毒突き	—	16	物理	力型	—	○	2	毒∞
毒の視線	—	4	物理	力型	—	×	2	毒∞
毒針	—	18	物理	力型	—	×	2	毒∞

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
とても臭い息	——	2	物理	力型	——	×	2	体力無視／毒∞、沈黙∞、カーズ∞、グロッキー∞(10秒)／解除：バリア、マバリア、リジェネ
トマホークブーメラン	——	24	物理	力型	——	×	3	演出あり
トリックトリートの息	——	1	物理	力型	——	×	2	MP&APダメージ／カーズ∞
トリプルファイアー	3	46	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	——
ドリルアタック	——	26	物理	力型	——	×	5	体力無視

※マスターブレードは「基礎攻撃力：——、特記：即死∞」の攻撃と「基礎攻撃力：固定、特記：ザックスの残りHP－1のダメージ」の攻撃を使う。クレイジーソウ用は「よろめき：4」。ドリルマシン、クレイジーダガー用は「基礎攻撃力：18.75%、クリティカル：○、特記：グロッキー∞(10秒)」。ヘルスラッシャー用は「基礎攻撃力：18.75%、クリティカル：○、特記：即死∞」。クレイジーソード用は「基礎攻撃力：25%、クリティカル：○、特記：即死∞」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ドレイン	8	10	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	2	準備時間1.3秒／HP吸収

※Gケントウリオ、Gデリーター、Gプレデター、アーリマン、A・グリフォン、ガーゴイル、Gシャドウナイト用は「消費MP：16、特記：準備時間1秒／HP吸収」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ドレインクロー	——	20	物理	力型	——	×	5	HP吸収
ドレインタッチ	——	16	物理	力型	——	×	2	HP吸収

※ベリアル用は「基礎攻撃力：MAX6.25%」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ドレイントンファー	——	16	物理	力型	——	×	2	HP吸収
ドレインの牙	——	16	物理	力型	——	○	2	HP吸収
貪欲なる突進	——	20	物理	力型	——	×	5	体力無視
ナイトメアの息	——	1	物理	力型	——	×	2	APダメージ／カーズ∞
ナイフ投げ	——	13	物理	力型	——	○	2	——

※Gブラウラー、Gイントルーダー用は「基礎攻撃力：20」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
にらむ	——	4	物理	力型	——	×	2	MPダメージ

※アーリマン用は「基礎攻撃力：6.25%、特記：MP&APダメージ」。アンラ・マンユ用は「基礎攻撃力：25%」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ノーマル・アタック	——	——	——	——	——	——	——	自分と仲間の攻撃手段を変える
のしかかり	——	32	物理	力型	——	×	5	グロッキー∞(4秒)
呪いの視線	——	8	物理	力型	——	×	2	カーズ∞
呪いのナイフ	——	20	物理	力型	——	○	4	カーズ∞
ハートブレイク	——	3	物理	力型	——	○	2	MP&AP&SPダメージ
排煙	——	10	物理	力型	——	○	2	毒∞、沈黙∞、カーズ∞
ハイパーブレイド	——	16	物理	力型	——	50%	2	——
ハイパーレーザー	——	50	物理	力型	——	×	4	演出あり
ハイポーション	——	MAX62.5%	——	特殊	——	×	——	HP回復(最大9999)
羽音	——	2	物理	力型	——	×	2	——
爆炎弾	——	12	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	——
爆裂剣	——	28	物理	力型	——	○	3	——
破・撃・斬	——	20	物理	力型	——	○	2	体力無視
ハッケン！ハッケン！	——	——	——	——	——	——	——	(効果なし)
………発射	——	MAX31.25%	物理	特殊	——	×	4	——
ハカー閃	——	35	物理	力型	——	×	5	演出あり
バリア	16	——	魔法	——	——	——	——	準備時間1秒／バリア∞(50秒)

※実験体 百拾九號用は「消費MP：100、特記：準備時間1秒／無敵∞(30秒)」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
針十万本	——	固定	物理	特殊	——	×	3	1ヒットあたり10000ダメージ
針千本	——	固定	物理	特殊	——	×	2	1ヒットあたり100ダメージ
針万本	——	固定	物理	特殊	——	×	3	1ヒットあたり1000ダメージ
パルチザン	——	25%	物理	特殊	——	×	4	——
パワーLv.1	——	固定	物理	特殊	——	○	8	1000ダメージ
パワーLv.2	——	固定	物理	特殊	——	○	8	2000ダメージ
パワーLv.3	——	固定	物理	特殊	——	○	8	4000ダメージ
パワーLv.4	——	固定	物理	特殊	——	○	8	8000ダメージ
パワーLv.5	——	固定	物理	特殊	——	○	8	16000ダメージ
パワーLv.6	——	固定	物理	特殊	——	○	8	32000ダメージ
パワーLv.7	——	固定	物理	特殊	——	○	8	64000ダメージ
パワーLv.8	——	固定	物理	特殊	——	○	8	99999ダメージ
パワーショット	——	6	物理	力型	——	○	2	——
パワードレイン	——	6	物理	力型	——	○	5	HP吸収／グロッキー100(2秒)
パワートンファー	——	20	物理	力型	——	○	2	——
万能薬	——	——	——	——	——	——	——	解除：毒、沈黙、カーズ
パンプキンの息	——	1	物理	力型	——	×	2	MPダメージ／カーズ∞
光の審判	——	28	魔法	魔力型Ⅱ	——	×	6	——
ヒステリックボイス	——	1	——	力型	——	×	2	MPダメージ／沈黙∞、グロッキー∞(3秒)

※足斬草用は「特記：MPダメージ／グロッキー∞(10秒)」。グリーングラス用は「特記：APダメージ／グロッキー∞(20秒)」。マンドレイク用は「特記：SPダメージ／グロッキー∞(30秒)」。万能あさつき用は「特記：SPダメージ／グロッキー∞(∞秒)」



名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
疲労状態	──	──	──	──	──	──	──	しばらく行動しなくなる
ファイア	6	8	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	準備時間0.7秒

※実験体 百廿壱號用は「消費MP：3、基礎攻撃力：10」。円月輪隊 金月、Gブラウラー用は「消費MP：3、基礎攻撃力：11」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ファイガ	32	6	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	3	準備時間2秒

※円月輪隊 幻月、Gドミネーター、Gヘタイロイ、ケルベロス、タイクーン用は「消費MP：20、基礎攻撃力：12、特記：──」。実験体 百廿壱號、Sマイン、ボルケーノ用は「消費MP：20、基礎攻撃力：12」。ガーゴイル、エビルゴイル用は「基礎攻撃力：5」。Gエリミネーター、Gレジレサイド用は「基礎攻撃力：8、よろめき：4、特記：──」。グリーングラス用は「消費MP：20、基礎攻撃力：12、特記：カーズ∞」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ファイジャ	20	20	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	3	準備時間2秒／毒∞
ファイナルキック	──	24	物理	力型	──	25%	4	──
ファイラ	14	7	魔法	魔力型Ⅱ	炎	×	2	準備時間1.3秒

※円月輪隊 風月、Gイントルーダー用は「消費MP：8、基礎攻撃力：18、特記：──」。Gスパルタン用は「消費MP：8、基礎攻撃力：16、特記：──」。Gスマッシャー用は「消費MP：8、基礎攻撃力：10、特記：──」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ファニーウォーム	──	──	──	──	──	──	──	仲間を出現させる
ファニーの息	──	4	物理	力型	──	×	2	カーズ∞
フィンキック	──	12	物理	力型	──	×	2	──
フェザーショット	──	18	物理	力型	──	×	2	──

※グリフォン用は「基礎攻撃力：8」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
フェニックスの尾	──	──	──	──	──	──	──	リレイズ∞(HP回復量は9999)
フォトンフェザー	──	18	物理	力型EX	──	×	2	──
復讐の心	──	──	──	──	──	──	──	攻撃を受けると高確率で『コメット』を使うようになる
ぶちかまし	──	50%	物理	特殊	──	○	5	──
プチメテオ	──	24	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	4	演出あり

※フンババ用は「基礎攻撃力：32」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
物理防御	6	──	魔法	──	──	──	──	物理無効∞(60秒※1)

※1……ジェネシス(1回目)、ジェネシス(M 5-1-5)用は20秒

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ブラックサンダー	8	6.25%	魔法	特殊	雷	×	2	準備時間0.7秒／MP&APダメージ
ブラックフェザー	──	2	物理	力型	──	○	2	毒100
ブラックホール	──	10	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	──
フラッシュ	──	2	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	──
ブリザガ	32	18	魔法	魔力型Ⅱ	氷	×	3	準備時間2秒

※実験体 百廿壱號用は「消費MP：20、基礎攻撃力：36」。足斬草用は「消費MP：20、基礎攻撃力：22、特記：準備時間2秒／沈黙∞」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ブリザド	6	8	魔法	魔力型Ⅱ	氷	×	2	準備時間0.7秒

※実験体 百廿壱號用は「消費MP：3、基礎攻撃力：10」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ブリザラ	14	14	魔法	魔力型Ⅱ	氷	×	2	準備時間1.3秒
ブリッツ	3	40	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	3	──
フルケア	99	──	──	──	──	×	──	HP回復(最大HPと同じ量)
フレア	99	28	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	──

※エクスプジーブは「タイプ：物理、計算式：力型、基礎攻撃力：35」の攻撃と「タイプ：──、計算式：力型、基礎攻撃力：35」の攻撃も使う。Sマイン、ボルケーノ、デストロイヤ、実験体 百廿號、実験体 百廿四號用は「基礎攻撃力：22」。Gガーディアン、グレムリン、ヒポグリフ、タイクーン、アイアンクロー、トリックトリート、RE・ムーバー用は「消費MP：1」。バハムート(M 8-1-4)用は「消費MP：──、基礎攻撃力：10、よろめき：5、特記：準備時間2.7秒」。バハムート・烈(M 8-5-6)用は「消費MP：──、基礎攻撃力：15、よろめき：5」。ジェネシスアバター用は「消費MP：──、基礎攻撃力：10、よろめき：5」。実験体 百拾四號用は「消費MP：77、基礎攻撃力：33、よろめき：3、特記：準備時間1.3秒」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
憤怒の解放	──	16	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	4	演出あり／精神無視
ヘルニードル	──	1	物理	力型	──	○	2	解除：有利なステータス変化(リレイズと無敵をのぞく)／リミットゲージ-2
ポイズン	2	──	魔法	──	──	──	──	毒∞
ポイズンガス	──	──	──	──	──	──	2	毒∞
ポイズンテイル	──	10	物理	力型	──	○	2	体力無視／毒∞
ポイズンニードル	──	1	物理	力型	──	○	2	毒∞、沈黙∞
ポイズン弾	──	3	物理	力型	──	×	2	毒∞
防御不能ネット	──	──	──	──	──	──	2	ストップ∞防御不能(10秒※2)

※2……ブラックウィドウ用は20秒

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
暴食の結末	──	24	魔法	魔力型Ⅲ	──	×	──	HP回復
暴走	──	──	──	──	──	──	──	がまん∞(125秒)

※Gドミネーター、Gエクイテス、Gヘタイロイ用は「特記：がまん∞(126秒)、クリティカル∞(126秒)」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
暴走終了	──	──	魔法	──	──	──	──	解除：がまん、クリティカル
包丁	──	32	物理	力型	──	×	2	──

※トンベリガード、トンベリキング、トンベリゴッド用は「特記：開始時にワープ」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
放電	4	10	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	準備時間1秒
ポーション	──	MAX31.25%	──	特殊	──	×	──	HP回復(最大9999)
ホーミング	8	4	魔法	魔力型Ⅱ	──	×	2	──
ホーリージャベリン	──	37.5%	物理	特殊	──	×	4	──

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ホーリーランス	―	25%	物理	特殊	―	×	4	―
ホワールウインド	―	50%	物理	特殊	―	×	4	演出あり
魔・心・斬	―	1	物理	力型	―	○	2	APダメージ／体力無視
マインドショック	―	12.5%	物理	特殊	―	×	2	MP&APダメージ
マインドブラスト	―	4	物理	力型	―	×	2	SPダメージ
マグニチュード8	―	18	物理	力型	―	×	4	―

※金剛坊アスラ用は「基礎攻撃力：22、特記：リミットゲージ－1」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
魔眺の針	―	1	物理	力型	―	○	3	SPダメージ／毒∞
マジックソード	―	5	魔法	魔力型Ⅱ	―	×	2	精神無視
麻酔弾	―	3	物理	力型	―	×	2	ストップ∞(3秒)
マバリア	16	―	魔法	―	―	―	―	準備時間1秒／マバリア∞(50秒)
魔法砕き	―	16	物理	力型	―	○	2	解除：ストップと有利なステータス変化(リレイズと無敵をのぞく)
魔法防御	6	―	魔法	―	―	―	―	魔法無効∞(60秒※1)

※1……円月輪隊 秀月、ジェネシス(1回目)、ジェネシス(M 5-1-5)用は20秒

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
魔力をかじる	―	1	物理	力型EX	―	○	2	MP吸収／体力無視
ミサイル	―	14	物理	力型	―	×	3	体力無視

※ランチャーマシン用は「基礎攻撃力：10、タイプ：魔法」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
みじんぎり(回転ノコ)	―	6.25%	物理	特殊	―	×	2	即死∞
みじんぎり(左右振り)	―	6.25%	物理	特殊	―	×	2	即死∞
水鉄砲	―	8	魔法	魔力型Ⅱ	―	×	3	―
みぞおち	―	18.75%	物理	特殊	―	○	2	グロッキー75(3秒)
みんなの怨念	―	固定	魔法	特殊	―	×	5	ザックスが倒した敵の総数÷2のダメージ
みんなの恨み	―	固定	魔法	特殊	―	×	5	ザックスが倒した敵の総数÷5のダメージ
無敵化	6	―	魔法	―	―	―	―	無敵∞(60秒)
メイスブーメラン	―	24	物理	力型	―	×	3	演出あり
メイルシュトローム	―	56.25%	物理	特殊	―	×	4	演出あり
メーザー	―	24	物理	力型	―	×	2	体力無視

※グリフォン用は「基礎攻撃力：18」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
メガフレア	―	62.5%	魔法	特殊	―	×	6	演出あり

※バハムート(M 8-1-4)用は「基礎攻撃力：16、計算式：魔力型Ⅱ、よろめき：7、特記：演出あり／HP&MP&APダメージ」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
モーメントスラッシュ	―	30	物理	力型EX	―	○	2	―

※2段目は「基礎攻撃力：38、よろめき：5」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ものすごく臭い息	―	8	魔法	魔力型Ⅱ	―	×	4	毒∞、沈黙∞、カーズ∞／解除：がまん、バリア、マバリア、リジェネ、クリティカル
やかん	―	固定	物理	特殊	―	×	3	演出あり／100ダメージ／グロッキー∞(7秒)
安らぎの心	―	―	―	―	―	―	―	『怒りの心』『復讐の心』の効果が消える
やなにおい	―	―	―	―	―	―	4	毒∞、沈黙∞、カーズ∞
闇法師の息	―	75%	物理	特殊	―	×	2	MP&APダメージ／カーズ∞
溶解液	―	8	物理	力型	―	×	2	毒∞

※マカーラベ用は「基礎攻撃力：18」。ヘクソドム用は「基礎攻撃力：30」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
ライトニングボルト	―	3	魔法	魔力型Ⅱ	雷	×	2	準備時間1.7秒
ライフシェイバー	―	16	物理	力型	―	×	2	HP吸収／体力無視

※Gデバステーター、Gガーディアン、Gエンフォーサー用は「基礎攻撃力：20」。Gプレデター用(2段目)は「基礎攻撃力：18、クリティカル：○、よろめき：4」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
リジェネ	7	―	―	―	―	―	―	準備時間1秒／リジェネ∞(50秒)

※実験体 百廿参號用は「特記：リジェネ∞(60秒)」。ガルーダ用は「消費MP：12、特記：リジェネ∞(100秒)」

名前	消費MP	基礎攻撃力	タイプ	計算式	属性	クリティカル	よろめき	特記
リペアー	―	36	魔法	魔力型Ⅲ	―	×	―	準備時間2秒／HP回復
リミット封じのナイフ	―	20	物理	力型	―	100%	4	リミットゲージ－1
レイ	―	5	物理	力型	―	×	2	―
零・近・斬	―	1	物理	力型	―	○	2	MP&AP&SPダメージ／体力無視
烈日	―	14	物理	力型	―	×	2	演出あり
煉獄からの衝動	―	75%	物理	特殊	―	×	5	演出あり
連続ジャンプ	―	25	物理	力型	―	○	2	体力無視
れんぞくま	―	―	―	―	―	―	―	がまん∞(125秒)／『ファイガ』『ブリザガ』『サンダガ』の消費MPが20、準備時間が0.7秒に減る
六牙天降(バハムート・烈の着地)	―	8	物理	力型	―	×	5	―
六牙天降(ビットの爆発)	―	16	物理	力型	―	×	3	体力無視
ロンギヌス	―	―	物理	―	―	―	―	即死∞
わしづかみ	―	16	物理	力型	―	×	5	演出あり／体力無視

※Gエクイテス用は「基礎攻撃力：20」



『クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-』開発スタッフインタビュー PART 3

バトルセクション



アクションRPGにならない可能性もあった？

――バトルシステムが現在の形になるまでのいきさつをお聞かせください。

小野　「スロットありきのシステムだから」と、田畑（田畑 端氏：ディレクター）経由で野村（野村哲也氏：クリエイティブプロデューサー＆キャラクターデザイナー）からオーダーがあったので、スロットを活かしたバトルを設計することは決まっていました。それをいかにうまく組みこむか、試行錯誤の連続でしたね。

中澤　なかなかすんなりとは決まらなかったんですよ。最初は、もうちょっとアクション寄りでしたし。

大江　システムが決まらなかったので、モーションの制作も、はじめはあまり進みませんでした。アクションRPGにするか、ふつうのRPGにするかも揺れ動いていたので……。バトルのモーションは、ボタンを押したときのレスポンスとか、モーションにかかる時間とかを考えて作らなくちゃいけないんです。ふつうのRPGだったら、プレイヤーの操作が少ないからモーションの時間が少し長くてもいいとか、ゲームのジャンルによってちがいがあるので、開発初期は、どっちになっても対応できる作りかたをしていました。

――アクション性のないゲームになる可能性もあったんですか？

中澤　いえ、アクション性が入ることは決まっていたんですけど……その「アクション性」というのがまた便利な言葉で（笑）。たとえば、ATB（アクティブタイムバトル：『FFIV』～『FFIX』で採用されていた、バトルがリアルタイムで進むシステム）にもアクション要素はあって、ボタンを押すのが間に合わないプレイヤーもいる。結局、僕が自分で遊んで楽しいと思えるレベルを落としどころにして、アクション性は少なめになりました。『FFVII』をやった人には『CC』も遊んでもらいたいので、ストーリーを見たい人が最後まで行ける難易度にしています。アクションゲーム好きのスタッフから「これじゃ簡単すぎる」と言われて「いや、このぐらいでいい」って返すのをずっとつづけてた気がする（笑）。それでも回避とか防御とか、テクニカルな要素はそれなりに入ってますけど。

小林　難易度的には、いつもの『FF』と同じように、頑張れば初期レベルのままエンディングまでいけるくらいになっているはずです。序盤で手に入る呪いの指輪（→P.506）を利用して、初期レベルクリアに挑戦してみるのもおもしろいですよ。

中澤　敵とのバトルは、正解がいくらでもある作りにしていますから、いろんな戦いかたを試してほしいですね。たとえば、△ボタンの防御や□ボタンの回避を全然使わない人もいると思うんですけど、使ってみると簡単に勝てたりするはずです。

――スロットで何が起こるかは、どういうコンセプトで考えたんですか？

バトルプランニングディレクター
中澤孝継
TAKATSUGU NAKAZAWA



自分だけが知っている本作の秘密

ジェネシス・コピーの名前は「G＋ジョブ名」と決めていましたが、数が増えすぎてネタに困りました（笑）。最後には、ケントウリオとかヘタイロイとか、古代史あたりのネタも使っています。

INDEX

バトルプログラマー
小林正樹
MASAKI KOBAYASHI



自分だけが知っている本作の秘密

グロッキー状態の時間はボタンを押すと短くなりますが、L、Rボタンとそのほかのボタンでは、処理のしかたがちがうんです。LやRも一緒に押したほうが早く立ち直れるんですよ。

アニメーションディレクター
大江泰輔
TAISUKE OOE



自分だけが知っている本作の秘密

開発初期の段階では、ザックスは体術でも戦える予定でした。モーションのデータも作ったのですが、メモリ上に常駐させられるデータ量の関係であえなくケズられてしまって残念です。

中澤　アクション性があるから、ふつうのRPGとくらべてやられやすいでしょうし、ひとりで戦う以上やられたらゲームオーバーなんで、そこを助けてあげられるものにしようと考えていました。極端に言っちゃえば、ひたすら逃げまわっていても、スロットがそろってそのうち勝てるぐらいでいいかなあ、と。

——ちなみに、「デジタルマインドウェーブ」という名前を決めたのはどなたですか？

中澤　初期段階から野村が名づけていたらしく、僕は「名前が長くてメインメニューに収まらないなぁ」と心配していましたが、略して「D.M.W」になって、無事に収まりました(笑)。

『FFⅦ』のイメージをくずさないためのこだわりの数々

——携帯機のゲームを開発するうえで、いつもとちがう部分はありましたか？

中澤　読みこみ時間の制約が一番大きかったですね。UMDはDVDとくらべて、シーク(コンピュータがディスクからデータを探すこと)の時間が意外と長い。

小林　ファイルが「モーションのデータ」「エフェクトのデータ」といった単位でわかれていると、ひとつずつシークするせいで読みこみが遅くなるんです。そこで、それらのデータをマップごとにひとつのファイルにまとめて、早く読みこめるようにしています。

中澤　ただ、ひとつにまとめたせいで、いずれかのデータを修正しても、全パートのデータが修正されるまでテストプレイに反映されないのが大変でした。

小林　読みこみを早めるために、バトルの進行に合わせてデータをある程度先読みさせておくというテクニックはよく使われますけど、今回はそれをやっていません。先読みがはじまった状態で敵を倒すと、先読みしていた部分の読みこみが完了するまで、バトルが終わらなくなってしまうんですよ。

飯間　エフェクトも、アクションを快適にしないといけないので、いかにデータを軽く、それでいてハデに見せるかが課題でした。タンブリン砦みたいに敵が多く出現する場所では、容量の小さいエフェクトに切りかえて、バトルが少しでもスムーズに進むよう調整しています。

——そうした調整をしながら、あれだけの数の魔法や技のエフェクトを作るのは大変そうですね。

飯間　僕から小林に「このタイミングでこちらの方向から、対象を追尾するラインを描くプログラムにしてください」とか注文を出すと、今度は小林から「追尾性能が強すぎると、キャラクター同士が近いときにエフェクトがヘンな動きになっちゃうけど、どうする？」といった相談が返ってきて、何回かすり合わせながら作りました。リミット技の配置調整には最後まで苦労しましたね。

大江　リミット技のモーションは、飯間に書いてもらった絵コンテを見ながら「こうしたらテンポが良くなるんじゃないか」とか「これはネタ的にどうかなぁ」とか話をして、合意がとれた時点で作りはじめました。

飯間　キャラクターの技はかっこよく、チョコボ系はかわいく、召喚獣は『FFⅦ』の印象をくずさずにアレンジ、がテーマです。召喚獣は、D.M.Wで召喚されたときと、敵として技を使うときとで、登場シーンの有無のちがいがあって(→P.92)、そこをうまくつなげるのが難しかったですね。

——マップのデザインのほうはいかがでしたか？

小野　『FFⅦ』に出てくる場所は、『FFⅦ』としっかり合致するように気を使いました。なかでもニブルヘイムやニブル魔晄炉は、物語上重要な場所ですから「誰に見られても恥ずかしくないものを」と思って、とくに力を入れています。たとえば、『FFⅦ』では、ニブルヘイムの炎上前と再建後で民家の煙突の数がちがいます。それを『CC』でも再現するために、再建後の夜は、◉ボタンを押したときに表示されるマップの全体図で、同じように煙突の数をケズっていたりするんです。

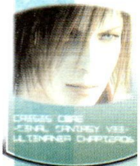
——ミッドガルのスラムをフル3Dにアレンジするのも難しかったのでは？

小野　そうですね。教会とマーケットのあいだをうまくつなげるために新規で作ったマップもありますし、逆に、作業量の問題もあって、エアリスの家などは泣く泣くケズりました。

飯間　煙や炎といった、マップに表示させるエフェクトと、BG(背景グラフィック)との処理の兼ね合いによるやり取りも相当ありましたよね。

小野　マップを作りこみすぎて容量を多く取ってしまうと、エフェクトが損なわれる。でも、見映えを良くするにはエフェクトが必要。そこの問題ですね。

飯間　あと、ゲーム全体のカメラアングルが、開発の途中で少し変わったんですよ。最初はもっと上からの



VFXディレクター 飯間忠親 TADACHIKA IIMA



自分だけが知っている本作の秘密

最初は、リミット技が絵柄ひとつにつき何種類かあったんです。エアリスだったら『大いなる福音』とか『怒りの烙印』とか。絵コンテも描きましたけど、最終的にはひとつにしぼられちゃいました。

マッププランニングディレクター 小野公則 KIMINORI ONO



自分だけが知っている本作の秘密

ラストダンジョンの審判の淵で、滝の上をよーく見ると、ウェポンがいるのがわかります。過去の作品には出てきていないオリジナルのウェポンで、最後の舞台のモチーフとして登場させたんです。

視点だったんですけど、それが下がったことによって、描画の負荷が重くなったんです。それで、エフェクトや背景の見える距離を考えながら「ここまできたら、こっちのエフェクトは全部OFFにして、あっちのエフェクトをONにする」といった調整を、小野とずっとつづけていました。そのほかにも、たとえばジュノンのマップ上で燃えている炎は、バトルに入る瞬間に消して、バトルが終わったらまた表示させる、というような工夫をすることで処理を軽くしています。

小野　今回、バトルとマップをシームレスに近い形で融合させることができたので、そのあたりの妙技を味わっていただけたらいいな、と思います。

最後のジェネシスはザックスと「男と男の戦い」を演じます

――PSPでキャラクターがあれだけ表情豊かなことには驚かされました。

大江　本来、フェイシャルモーションは使わない予定だったんです。それが2006年のE3(ロサンゼルスで開催されるコンピュータゲームの展示会)に出展する映像を作るときに、いきなり野村から「フェイシャルモーションを入れてほしい」って言われて、あわてて人員を集めました。でも、PSPの画面はこまかい部分までよく映えるので、フェイシャルモーションを入れるという選択はすごく良かったと思います。

――全身のモーションに関しては、どんなところに気をくばりましたか?

大江　携帯機は画面があまり大きくないので、こまかい動きよりも、シルエット全体が大きく変化する動きを心がけました。たとえば、敵が何もしていない待機状態のときでもシルエットや仕草だけで、そのキャラクターがどんな性格をしているのか表現したつもりです。ふつうにプレイしていると、敵が出てきたらすぐに倒しにいくと思いますが、たまには、少し手を止めて僕らがこだわって作ったキャラクターの演技やクセをじっくりと観察してもらえると僕やスタッフも浮かばれます(笑)。

――ジェネシスのモーションには気を使ったのでは?

大江　ええ、非常に。ジェネシスって、Gacktさんという"本人"がいるじゃないですか。そのイメージをくずしたくないという考えがまずありました。Gacktさんのイメージは「格好よく斜に構えて静かにゆったりと動く」という感じでしたが、そのまま作っちゃうと、バトルでは動く前に斬られてしまう(笑)。しかも、ジェネシス・コピーという存在があって、武器がちがう同じ身体のジェネシスが3種類もいる。その差別化がひと苦労でした。全員同じ動きになってしまわないように、「もうちょっとハデに動かさせてください」とお願いして、なんとか差をつけています。

――具体的に、どのような差をつけたのでしょうか?

大江　はじめに手をつけたのが、シスネと知り合った直後に出てくる、ロッドを持つタイプです。最初なので、僕らがイメージするGacktさんにもっとも近い動きになっています。2番目はジュノンのガンブレードを持っているタイプで、より戦意を表に出した感じでひとつひとつの行動に豪快さを意識しました。最後に作ったモデオヘイムと最終ボスのジェネシスは同一人物ですが、前者は軽やかに踊るように、後者は「熱血漢」がコンセプトでしたね。

中澤　人間味がもどった「ソルジャーのジェネシス」をラストにしたかったんですよ。

大江　ファンタジーな表現はなくして、泥くさいなぐり合いをさせるイメージで作っています。それまでのクールな振る舞いは捨てて、ザックスと「男と男の戦い」を演じるので、ぜひ注目してください。



ストーリーを見たい人が最後まで行ける難易度にしてあります

INDEX

サウンドセクション



暑苦しくても存在感のある音楽にしたい

――石元さんはどのような形で、今回の仕事が決まったんですか？

石元 2年半ぐらい前に、ディレクターの田畑から話があったんです。そのときは、PSPで『FFVII』のコンピレーション作品を作るとは聞きましたけど、具体的に何のゲームなのかっていうのはわからなかった。でも、『FFVII』だったら自分も好きな作品ですし、コンピレーション作品ではほかにも『BC』や『LO』の曲を作っていたので、「やります」と引き受けました。

――『FFVII』というタイトルには、やはり特別な思い入れがあるんですか？

石元 当時、自分で遊んだときには、すごく衝撃を受けましたよ。世界観やキャラクターの個性が強い作品でしたから、今回作曲するときもイメージがつかみやすかったですね。ただ、『FFVII』はハードの制約から少ないメモリで音を鳴らしていたみたいで、そこにちょっと違和感がありました。『CC』も当初は少ないメモリで曲を鳴らす仕様でしたけど、それだとカラオケのBGMみたいな音になって、シリアスなシナリオやキャラクターに合わないので絶対イヤだ、ストリーム再生（UMDからそのまま音楽を流す再生方式）にすべきだって言って。結果的に、ストリーム再生を実現するのに問題ない容量のメモリをもらえたので、それを曲と効果音とでやりくりしました。

藤田 効果音のほうでも、メモリを節約することをつねに考えていましたね。そのかいあって、効果音が鳴ると曲の一部が消えてしまったりといった、メモリ上での効果音と曲のぶつかり合いはありません。

――今回の曲は、石元さんが作曲した曲と、『FFVII』の曲をアレンジしたものに大きくわけられますね。

石元 『FFVII』の曲を取り入れたのは、そういう注文があったわけではなくて、自分から入れたいと思って選曲したんですよ。アレンジ曲は全体の4分の1くらいですけど、実際に手をつけるときには、オリジナルの『FFVII』の曲が好きな人から厳しいことを言われるのも覚悟のうえで、自分なりにしっくりとくる形でやってみようという気持ちで取り組みました。

――では、『CC』オリジナルの曲を作るときには、どんなイメージでいこうと考えましたか？

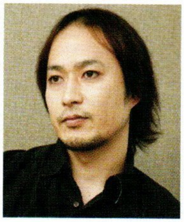
石元 2006年のE3に出展するトレーラーに曲を入れてほしいと野村（野村哲也氏：クリエイティブプロデューサー＆キャラクターデザイナー）から話があり、そのときに「アコースティックギターでゆっくりはじまって、あとで盛り上がるような曲にしてほしい」というリクエストをされたんです。『LO』で車のラジオからアコースティックギターを使った曲が流れるんですけど、ああいう曲が良いということで。

――その『LO』の曲が今回のひとつの基準になったんでしょうか？

石元 そうですね。さらに僕としては、ロックや弦楽四重奏といった音楽をふんだんに取り入れたいという思いがありました。そうした流れのなかでできたのが、2006年の東京ゲームショウで流れた一連の曲なんですが、ゆっくりとしたアコースティックギターからはじまって、激しいロックがあって、最後はピアノで静かに終わるというものだったんです。その3種類の音楽が、『CC』の曲のベースですね。どの曲を聞いても、だいたいその3つの音楽に重なるようにしているんです。

――実際、ゲーム中でもロックやオーケストラなどをまじえた、意欲的な構成になっていますね。

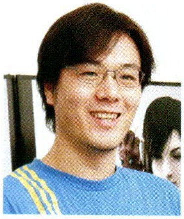
コンポーザー
石元丈晴
TAKEHARU ISHIMOTO



自分だけが知っている本作の秘密

『エアリスのテーマ』でスライドギターの部分を担当していただいた小倉博和さんは、桑田佳祐のバックでギターを弾いているかたです。今回、15年ぶりの偶然の再会で、お互いに驚きました。

チーフサウンドエディター
藤田宜敬
YOSHITAKA FUJITA



自分だけが知っている本作の秘密

今回はあまり実物の音を録ってSEにするということがなかったのですが、とあるイベントシーンで、僕のノドを使って録った音を加工して鳴らしています。どのシーンかわかったらマニアですね。

石元　僕はヘソ曲がりなところがあるので、もっと前衛的なことをやりたい、人がやってないことをやりたい、という思いがすごくあって。今回はロックをたくさん入れましたが、『FF』と名のつくタイトルで、これだけロックが流れる作品はいままでになかったと思うんですよ。自分で聴いていて暑苦しいかなって感じはしますけど(笑)、僕としては、「音楽なんて流れてたっけ?」と言われてしまうものよりも、ハッキリと存在感のある音楽のほうがいいと思っています。

据え置き機とほとんど同じレベルで効果音をつけています

――効果音は、今回どんな作りかたをされているんでしょうか?

藤田　オリジナル版の世界観をより固めて、イメージを壊さないようにしようというところからはじめました。漠然としたものなので、そのイメージを具体的に言うのは難しいんですけど。ユーザーのみなさんも『FFVII』に対していろいろな思いを持っているはずですが、僕自身が持つイメージを踏まえて、「『FFVII』ってこうだよな」というものを残しつつ、新しいことも入れていった感じです。ユーザーが耳にする機会が多いメインメニューの効果音はとくに気をつけて、『FFVII』とまったく同じ音にしているんですよ。

――『CC』では、合計で何種類ぐらいの効果音を作ったんですか?

藤田　改めて数えたわけではないので正確にはわかりませんが、種類はもう何万個にもなります。もっとも、すべての効果音をイチから作っているわけではなく、自分のライブラリのなかからベースになる音を選んで、場面に合わせて作り変えたりもしますから、一概に数の問題でもないんですけど。

稲倉　『FFVII』シリーズでは、たとえばキャラクターが『AC』のときと同じ服装だったりすると、足音とかアクセサリが鳴る音といった部分で、『AC』のときと同じ音の素材を使えるから、意外と早くできあがったりするんですよ。

藤田　それよりも、映像のタイミングに合わせて音を設定していく作業に一番時間を取られますね。映像やイベント、エフェクトなどができあがってから作業をはじめることになるので、開発期間の終盤は恐ろしいくらいの作業密度になりました。

――携帯機のゲームで、据え置き機ほどたくさんの効果音をつけるかどうかというのは、判断に迷うところだと思うのですが。

藤田　発音数やメモリの問題もありますから、はじめは効果音が少なくてもいいかなと思っていたんです。でも、できあがってくるキレイな映像を見るうちに、据え置き機との差は意識しなくなりましたね。結果的に据え置き機とほとんど同じレベルで効果音をつけていますし、つねに背景の何かしらの音を鳴らすとか、極力いろんな音が聞こえてくるようにしました。

――そうしてできた効果音のなかでも、これは聴いてほしいというものはありますか?

藤田　ニブル魔晄炉でのイベントの効果音は、自分でも気に入っています。とくに、クラウドがセフィロスを刺すシーンは「ドラマチックに盛り上げつつもできるだけリアルに」と気を使いましたね。クラウドが剣を刺したときの音とか、その剣によってジェノバのカプセルが割れる音とか、情景描写に注意して、プレイする人がクラウドやセフィロスに感情移入しやすくなるように仕上げましたから



もっと前衛的なことをやりたい、人がやってないことをやりたいという思いが強くある

ダイアログエディター
須賀麻子
ASAKO SUGA



自分だけが知っている本作の秘密

神羅兵などのボイスは開発スタッフが声をあてています。プロデューサーの今泉も声をあてたんですが、本人が「恥ずかしいから使わないで」と言っていたのをこっそり使ってしまいました(笑)。

サウンド&ダイアログエディター
稲倉 遼
RYO INAKURA



自分だけが知っている本作の秘密

ザックスのバトルボイスは、当初は2nd時と1st時で切りかわることになっていて、収録もしたんですよ。でも、容量の都合でどちらかしか入れられなくて、2nd用のボイスは未使用になりました。

ぜひ聴いていただきたいです。

稲倉　僕はムービーの効果音やボイスの設定もやっているんですが、雨のなかでザックスがクラウドにバスターソードを渡すシーンの音は、結構こだわって作りました。絢香さんの曲が流れるまで、雨音と声だけで雰囲気を出すように作ったので、そこを静かなところで聞いてほしいなと思います。

エアリスが手紙を読むシーンは収録現場で涙ぐんだ

――ボイスに関しても、携帯機ということを意識した部分はありますか？

須賀　私はボイス収録に関わることが多いのですが、できあがった台本を見てみたら、全体のセリフの量があまりに多かったので、携帯機に入るのかなというのが一番心配でした(笑)。

稲倉　特別、据え置き機とちがうことをしているわけではないんですが、あれだけの量のボイスがUMDの容量に収まって、本当に良かったなと思いましたね。

――出演された声優さんたちには、すでに何度か同じ役柄を演じられたかたが多いですよね。

須賀　はい。ただ、どのキャラクターもこれまでの作品とは年齢差がありますから、音響監督さんも演出にずいぶん悩まれていました。生きているエアリスがしゃべるのも、『FF』では今回がはじめてでしたし。でも、エアリス役の坂本真綾さんに声を出していただいたら、すんなりと「あっ、こういう感じだよね」って思いました。とくに、ザックスにあてた手紙を読むシーンは、収録現場で立ち会っていて涙ぐんでしまうくらい感動的でしたから、じっくりと聞いてほしいです。

――『CC』ではじめて登場したキャラクターもいますが、配役はどんなふうに決まったんでしょう？

須賀　アンジール役の井上和彦さんをはじめ、基本的には野村のイメージに沿って決まりましたね。シスネに関しては、若い年ごろのキャラクターですから、それに見合った若い声優さんを、デモテープやほかの出演作品などを聴いて決めました。

――ジェネシス役のGacktさんは、非常にインパクトがありました。

須賀　Gacktさんは『DC』でもジェネシスを演じられていたので、その流れで今回も参加していただいたんです。ジェネシスはセリフが多いので、収録が大変でしたが、ご本人が熱心に役作りをされていたこともあって、すごくいいものに仕上がりました。

稲倉　ふつうの声優さんのように演じているので、僕のまわりでは、Gacktさんだとわからない人も意外といるんですよ。本当にご本人がしゃべってるんですかって言われたこともあります。

――声優さんたちも含めて、開発スタッフのみなさんそれぞれに、『CC』を良い作品にしようという思いがあったんですね。

石元　たとえば、今回は岡(岡 勝氏：イベントプランニングディレクター)が、曲を鳴らすタイミングの設定などの作業をほとんどやってくれたんです。イベント担当者とのそういう連携もあって、ボイスや音楽がちゃんとユーザーの感情をコントロールをする存在になっていると感じますね。音楽だけにかぎらず、ゲーム自体も見応えがあるし。『CC』というひとつの作品を作るのには、何が欠けてもダメだったと思うんですよ。音楽のクオリティが低くてもダメだし、キャラクターがカッコ悪くてもダメだし、シナリオがイマイチでもダメだし。すぐれたものを持ったそれぞれの要素が、互いにぶつかり合った結果、良い作品になったんじゃないかと思います。……自分たちが作ったタイトルを、ちょっとホメすぎですかね(笑)。



ボイスや音楽がユーザーの感情をコントロールをする存在になったと思います





CHAPTER 07
SECRET

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- ULTIMANIA





シークレット23 secret

ニブルヘイムへ旅立つザックスに、エアリスは23個のささやかな願いを伝えようとした。ここでは、アルティマニア読者のみなさんに、本作に隠された23個のとっておきの秘密をお伝えしよう。

01 ゲームクリア後のお楽しみ！“強くてニューゲーム”がプレイできる

ゲームモード

本作では、エンディングを迎えたあとに、セーブをするかどうかの選択肢が出る。ここでセーブしたクリアデータをタイトル画面でロードすると、クリア時の状態を引き継いで本編を最初からはじめる“強くてニューゲーム”がプレイできるのだ。引き継がれる状態の具体的な内容は、下記を参照のこと。



←ザックスが強くなっているため、バトルで苦戦することなくラクに物語をおさらいできる。

「強くてニューゲーム」で引き継がれるもの

- レベル
- 経験値
- SP
- 所持金
- プレイ時間
- アイテム（マテリア合成に使用できないキーアイテムをのぞく／※1）
- マテリア（※2）
- D.M.Wの達成率
- D.M.Wのブレイク回数／リーチ回数

「強くてニューゲーム」で引き継がれないもの

- マテリア合成に使用できないキーアイテム
- 装備できるマテリアとアクセサリの最大数
- SP変換の可否
- マテリア合成の可否
- D.M.Wの絵柄
- ミッションの発生・進行状況
- 受信しているメール
- 利用できるショップ

※1……上から1～2番目に装備していたアクセサリは最初から装備しており、3～4番目に装備していたアクセサリは装備からはずれた状態で所持している

※2……上から1～4番目に装備していたマテリアは仮想空間での訓練が中止されたあとに自動的に装備し、5～6番目に装備していたマテリアは装備からはずれた状態で所持している

02 物語が一段落するたびにザックスにさまざまな変化が

ステータス

物語が一段落してセーブをするかどうかの選択肢が表示されるたびに（→P.98）、ザックスのパラメータなどにさまざまな変化が起きる。変化する具体的な内容は、下記のとおり。ちなみに、こうした変化は、神羅ビルで配布されているキャンペーン用ポーション（→P.113）を飲んだときにも起きる。

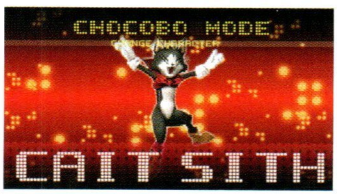
物語が一段落したときのザックスの変化

- 残りHP、MP、APが最大値と同じになる
- 不利なステータス変化が解除される
- リミットゲージが「NORMAL」になる
- D.M.Wからジェネシスの絵柄が消える
- 感情の高まりの効果が消える（→P.78）

03 一部のバトルではチョコボたちが登場しない

D.M.W

D.M.Wのリーチ画面でチョコボモード（→P.79）になると、チョコボやサボテンダーといったキャラクターが現れて、コミカルな演出のリミット技が発動する。しかし、物語中で重要な意味を持つ下記の敵とのバトルでは、チョコボモードに移行しないのだ。もしかしたら、バトルの雰囲気を壊してはいけないと、チョコボたちが自粛しているのかも？

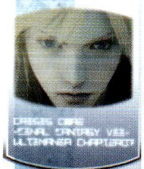


←愉快な演出でバトルをなごませるチョコボモードだが、絶対に移行しないバトルもある。

チョコボモードに移行しないバトル

- ジェネシス戦
- アンジールペナンス戦
- セフィロス戦（実験体 百廿四號戦も含む）
- ジェネシスアバター戦

※本編・ミッションともに移行しない



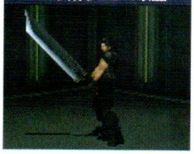
04 残りHPによって変化するザックスの各種ポーズ

バトルモーション

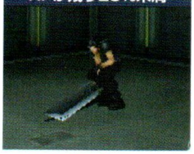
バトルで剣を構えて立っているときや、バトルに勝ったときのザックスのポーズは、じつは複数存在する。具体的には、立ちポーズは2種類のなかから、勝利ポーズは3種類のなかから、ザックスの残りHPに応じたいずれかひとつのポーズをとるのだ。うまくザックスのHPを調整して、いろいろなポーズを見くらべてみるとおもしろいだろう。

ザックスの立ちポーズ

HPが残り25%以上



HPが残り25%未満



⬆HPに余裕のあるうちはしっかりと剣を構えているが、HPが残り25%未満になると、ガックリと肩を落とし、重そうに剣を持つ。

ザックスの勝利ポーズ

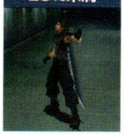
HPが残り100%以上



HPが残り25%以上100%未満



HPが残り25%未満



⬆HPが100%以上だと剣をまわして背負い、HPが減ってくるとふつうに背負う。HP25%未満では、額の汗をぬぐう動きをする。

05 くるくるまわる『ドレイン』や『アスピル』の光

魔法

敵が『ドレイン』や『アスピル』を使うと、ザックスの身体から光の玉が飛び出し、魔法を使った敵のもとに吸収される。そこで、『ドレイン』や『アスピル』を使った敵を、ザックスから光の玉が飛び出した瞬間に倒してみよう。すると、行き場をなくした光の玉が敵のいた場所でくるくるとまわったのち、さびしく消えていく光景を見ることができる。



⬆M 3-3-1 緊急事態!!!に出現するGブレデターなど、『ドレイン』や『アスピル』を比較的よく使う相手に試してみよう。

06 『れんぞくま』を装備しても連続で使えない魔法があった

マテリア

『れんぞくま』は、一緒に装備しているマテリアの魔法を、1回のコマンド入力で2回発動させられるようになる強力なマテリア。しかし、コマンドを入力してから効果が発動するまでに時間がかかる『フレア』と『アルテマ』だけは、残念ながら『れんぞくま』を利用しても2回発動させることができない。

07 こちらのHPを吸い取られるマテリアの禁断の組み合わせ

マテリア

ザックスの技には、『属性攻撃』などを利用すればさまざまな属性を持たせることができる。敵の弱点を突くぶんには効果的だが、持たせた属性を吸収する敵が出現したときには注意が必要。なかでも危険なのが『ドレイン剣』などに属性を持たせているときで、持たせた属性を吸収する敵にこれらの技を使うと、逆にこちらのHPが吸収されるハメになる。

08 個数限定のアイテムをより多く入手する方法があった!

キーアイテム

特定のモンスターを倒すと手に入るキーアイテムのうち、金のカケラと女神の○○キーは1個、カンオケのカギは4個までしか所持できない。しかし、所持数が上限に達していない状態で下記の手段を実行すれば、これらのキーアイテムを本来よりも1〜3個多く所持することができるのだ。

◉キーアイテムを通常よりも多く所持する手段

手段	その手段が有効かどうか		
	金のカケラの場合	カンオケのカギの場合	女神の○○キーの場合
『戦う』や『アルテマ』などを使って、キーアイテムを落とすモンスターを複数同時に倒す	×	○	○
ジュエルリングか平家の魂を装備している状態で、キーアイテムを落とすモンスターを倒す	○	○	×

※○……有効、×……無効



⬅サハギン2体を相手に上記の手段を同時に実行すれば、カンオケのカギを7個まで持てる。

09 マテリアやアクセサリを活用してBREAK状態になろう

マテリア&アクセサリ

強力なモンスターと戦う直前などは、ザックスのHPをできるだけ多くしておきたいもの。そんなときは、最大HPを上げる効果があるマテリアやアクセサリを装備したのち、増えたぶんのHPを回復させてから、もとの装備にもどしてみよう。これで、ザックスの残りHPを、最大値よりも高いBREAK状態(→P.44)にできる。装備するマテリアやアクセサリの種類を変えれば、MPやAPでも同じことが可能だ。ただし、この方法で上げられるパラメータは、最大値の2倍(羽根つき帽子を装備しているときは3倍)までなので注意しよう。

10 ザックス絶体絶命!? 0ダメージの恐怖

マテリア&アクセサリ

エネルギースーツなどのアクセサリには、ザックスの力などを大きく下げる効果がある。それらを装備して下記の条件をすべて満たすと、敵にいっさいダメージを与えられなくなってしまうのだ。こうしたアクセサリを利用するときは、敵にダメージを与える手段があるかどうかを確認しておきたい。

◎敵にダメージを与えられなくなる条件

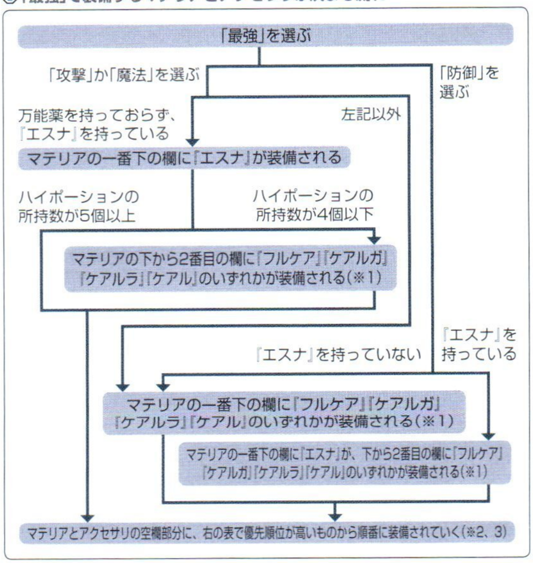
- アクセサリの効果でザックスの力がゼロになっている
- 魔法などを使えるマテリアを装備していない
- 呪いの指輪などの効果でカーズ状態になっている

11 「最強」で装備されるマテリアやアクセサリの法則

メニューコマンド

メインメニューの「装備」で「最強」を選んだのち、「攻撃」「魔法」「防御」のなかから重視するものを選択すると、手持ちのマテリアやアクセサリが自動的に装備される。このときに選ばれるマテリアやアクセサリの種類は、下記の流れに沿って決まるのだ。

◎「最強」で装備するマテリアとアクセサリが決まる流れ



※1……優先順位は『フルケア』>『ケアルガ』>『ケアルラ』>『ケアル』。いずれも持っていない場合は、そのまま下の手順に進む

※2……同じ種類のマテリアが複数ある場合は、修正値の値が一番高いものがひとつだけ装備される。修正値の値が同じ場合はレベルが一番高いものが装備され、レベルも同じ場合はランダムにひとつが装備される

※3……効果(属性攻撃&防御、ステータス攻撃&防御)が重複するようなアクセサリは、基本的に同時に装備されない。たとえば、炎・氷・雷属性のダメージを半減するドラゴンの腕輪が装備された時点で、炎属性のダメージを半減する炎の腕輪は装備されない。ただし、パラメータを上げる効果しかないパワーリストなどのアクセサリは、何個でも同時に装備される

◎マテリアの優先順位

順位	選んだもの		
	攻撃	魔法	防御
1	SPマスター	アルテマ	SPマスター
2	すてみパンチ	エナジー	SPバリア
3	ゴブリンパンチ	フレア	リジェネ
4	ハイジャンプ	SPターボ攻撃	ウォール
5	回転攻撃・改	電撃	バリア
6	ハンマーパンチ	3連ファイア	マバリア
7	マジカルパンチ	3連サンダガ	HPアップ改弐
8	SPターボ	SPターボ魔法	HPアップ改
9	ジャンプ	れんぞくま	HPアップ
10	回転攻撃	クエイク	エスナ
11	鉄拳パンチ	ヘルファイガ	APアップ改弐
12	爆裂剣	ヘルブリザガ	APアップ改
13	急所斬り	ヘルサンダガ	APアップ
14	ふきとばし	ダークファイガ	体力アップ改弐
15	死のジャンプ	ダークブリザガ	精神アップ改弐
16	スカイサイレス	ダークサンダガ	体力アップ改
17	スカイポイズン	ファイガ	精神アップ改
18	デスターン	ブリザガ	体力アップ
19	ストップターン	サンダガ	精神アップ
20	ポイズンターン	ダークファイラ	ステータス防御
21	パワーアタック	ダークブリザラ	属性防御
22	SPターボ攻撃	ダークサンダラ	アイテム達人
23	暗黒	魔力アップ改弐	フルケア
24	力アップ改弐	魔力アップ改	ケアルガ
25	力アップ改	魔力アップ	ケアルラ
26	力アップ	ファイラ	ケアル
27	魔法剣ファイガ	ブリザラ	ドレイガ
28	魔法剣ブリザガ	サンダラ	ドレイラ
29	魔法剣サンダガ	グラビガ	ドレイン
30	魔法剣ファイラ	グラビデ	アスピガ
31	魔法剣ブリザラ	ダークファイア	アスピル
32	魔法剣サンダラ	ダークブリザド	MPアップ改弐
33	死の剣	ダークサンダー	MPアップ改
34	ストップ剣	ファイア	MPアップ
35	サイレス剣	ブリザド	ライブラ
36	ポイズン剣	サンダー	ダッシュ
37	魔法剣ファイア	デス	すてみパンチ
38	魔法剣ブリザド	ストップ	ゴブリンパンチ
39	魔法剣サンダー	サイレス	ハイジャンプ
40	スカイドレイン	ポイズン	回転攻撃・改
41	パワードレイン	ライブラ	ハンマーパンチ
42	ドレイン剣	リジェネ	マジカルパンチ
43	デスペル剣	ウォール	ジャンプ



順位	選んだもの		
	攻撃	魔法	防御
44	パワーアスピル	バリア	回転攻撃
45	アスピル剣	マバリア	鉄拳パンチ
46	銭投げ	SPバリア	爆裂剣
47	ぶんどる	HPアップ改弐	急所斬り
48	ダッシュ	HPアップ改	ふきとばし
49	ライブラ	HPアップ	死のジャンプ
50	リジェネ	エスナ	スカイサイレス
51	ウォール	デスペル	スカイポイズン
52	バリア	アスピガ	デスターン
53	マバリア	アスピル	ストップターン
54	SPバリア	フルケア	ポイズンターン
55	HPアップ改弐	ケアルガ	パワーアタック
56	HPアップ改	ケアルラ	魔法剣ファイガ
57	HPアップ	ケアル	魔法剣ブリザガ
58	エスナ	ドレイガ	魔法剣サンダガ
59	デスペル	ドレイラ	魔法剣ファイラ
60	フルケア	ドレイン	魔法剣ブリザラ
61	ケアルガ	MPアップ改弐	魔法剣サンダラ
62	ケアルラ	MPアップ改	死の剣
63	ケアル	MPアップ	ストップ剣
64	APアップ改弐	ステータス防御	サイレス剣
65	APアップ改	属性防御	ポイズン剣
66	APアップ	体力アップ改弐	魔法剣ファイア
67	ドレイガ	体力アップ改	魔法剣ブリザド
68	ドレイラ	体力アップ	魔法剣サンダー
69	ドレイン	精神アップ改弐	スカイドレイン
70	盗む	精神アップ改	パワードレイン
71	アルテマ	精神アップ	ドレイン剣
72	エナジー	暗黒	デスペル剣
73	フレア	すてみパンチ	パワーアスピル
74	電撃	ゴブリンパンチ	アスピル剣
75	3連ファイア	ハイジャンプ	銭投げ
76	3連サンダガ	回転攻撃・改	ぶんどる
77	クエイク	ハンマーパンチ	盗む
78	ステータス攻撃	マジカルパンチ	デスペル
79	属性攻撃	ジャンプ	アルテマ
80	ステータス防御	回転攻撃	エナジー
81	属性防御	鉄拳パンチ	フレア
82	アスピガ	爆裂剣	SPターボ攻撃
83	アスピル	急所斬り	電撃
84	ヘルファイガ	ふきとばし	3連ファイア
85	ヘルブリザガ	死のジャンプ	3連サンダガ
86	ヘルサンダガ	スカイサイレス	SPターボ魔法
87	ダークファイガ	スカイポイズン	れんぞくま
88	ダークブリザガ	デスターン	クエイク
89	ダークサンダガ	ストップターン	ヘルファイガ
90	ファイガ	ポイズンターン	ヘルブリザガ
91	ブリザガ	パワーアタック	ヘルサンダガ
92	サンダガ	SPマスター	ダークファイガ
93	ダークファイラ	SPターボ	ダークブリザガ
94	ダークブリザラ	力アップ改弐	ダークサンダガ
95	ダークサンダラ	力アップ改	ファイガ
96	ファイラ	力アップ	ブリザガ
97	ブリザラ	魔法剣ファイガ	サンダガ
98	サンダラ	魔法剣ブリザガ	ダークファイラ
99	グラビガ	魔法剣サンダガ	ダークブリザラ
100	グラビデ	魔法剣ファイラ	ダークサンダラ
101	ダークファイア	魔法剣ブリザラ	魔力アップ改弐
102	ダークブリザド	魔法剣サンダラ	魔力アップ改
103	ダークサンダー	死の剣	魔力アップ
104	ファイア	ストップ剣	ファイラ
105	ブリザド	サイレス剣	ブリザラ
106	サンダー	ポイズン剣	サンダラ
107	デス	魔法剣ファイア	グラビガ
108	ストップ	魔法剣ブリザド	グラビデ
109	サイレス	魔法剣サンダー	ダークファイア
110	ポイズン	スカイドレイン	ダークブリザド
111	体力アップ改弐	パワードレイン	ダークサンダー
112	体力アップ改	ドレイン剣	ファイア
113	体力アップ	デスペル剣	ブリザド
114	精神アップ改弐	パワーアスピル	サンダー
115	精神アップ改	アスピル剣	デス
116	精神アップ	銭投げ	ストップ
117	魔力アップ改弐	ぶんどる	サイレス
118	魔力アップ改	ダッシュ	ポイズン
119	魔力アップ	APアップ改弐	暗黒
120	MPアップ改弐	APアップ改	SPターボ
121	MPアップ改	APアップ	力アップ改弐
122	MPアップ	ステータス攻撃	力アップ改
123	SPターボ魔法	属性攻撃	力アップ
124	れんぞくま	盗む	ステータス攻撃
125	アイテム達人	アイテム達人	属性攻撃
126	八刀一閃	八刀一閃	八刀一閃
127	ハードラッシュ	ハードラッシュ	ハードラッシュ
128	エアストライク	エアストライク	エアストライク
129	メテオショット	メテオショット	メテオショット
130	いやしの波動	いやしの波動	いやしの波動
131	ラッキースター	ラッキースター	ラッキースター
132	アポカリプス	アポカリプス	アポカリプス
133	地獄の火炎	地獄の火炎	地獄の火炎
134	メガフレア	メガフレア	メガフレア
135	斬鉄剣	斬鉄剣	斬鉄剣
136	転生の炎	転生の炎	転生の炎
137	エクサフレア	エクサフレア	エクサフレア
138	チョコボキック	チョコボキック	チョコボキック
139	針千本	針千本	針千本
140	殺意の一撃	殺意の一撃	殺意の一撃
141	勇気百倍!	勇気百倍!	勇気百倍!
142	モーグリパワー	モーグリパワー	モーグリパワー
143	アイテム強奪	アイテム強奪	アイテム強奪

◉アクセサリの優先順位

順位	選んだもの		
	攻撃	魔法	防御
1	スーパーリボン	スーパーリボン	スーパーリボン
2	リボン	リボン	リボン
3	ザイドリッツ	ザイドリッツ	ザイドリッツ
4	マーシャルネイ	エネルギースーツ	マーシャルダブー
5	パワードスーツ	マジックマスター	源氏の盾
6	源氏の小手	源氏の小手	ゴッドスレイヤー
7	スナイパーアイ	ゴッドスレイヤー	源氏の鎧
8	ゴッドスレイヤー	インビンシブル	妖精の指輪
9	インビンシブル	源氏の鎧	守りの指輪
10	源氏の鎧	源氏の兜	月の腕輪
11	黒装束	ソウルオブサマサ	光の腕輪
12	源氏の兜	ねじりハチマキ	セーフティビット
13	月桂樹の冠	ロイヤルクラウン	エルメスのくつ
14	ねじりハチマキ	クリスタルブレス	ハチマキ
15	怒りの指輪	クリスタルの小手	魔よけのおふだ
16	カイザーナックル	ヒュプノクラウン	真珠のネックレス
17	ブラックベルト	ダイヤブレス	ホワイトケープ
18	クリスタルの小手	ダイヤの小手	星のペンダント
19	ハイパーリスト	源氏の盾	羽根つき帽子
20	チャンプベルト	属性王	源氏の兜
21	ダイヤの小手	属性剣	月桂樹の冠
22	源氏の盾	死の衝撃	神羅安式防具改
23	セーフティビット	停止の衝撃	クリスタルオーブ
24	エルメスのくつ	ショックの衝撃	エイジスの腕輪
25	ハチマキ	沈黙の衝撃	ブラックベルト
26	魔よけのおふだ	毒の衝撃	クリスタルブレス
27	真珠のネックレス	炎の指輪	神羅安式防具
28	ホワイトケープ	氷の指輪	タロットカード
29	星のペンダント	雷の指輪	ミスティール
30	パワーリスト	セーフティビット	チャンプベルト
31	マッスルベルト	エルメスのくつ	ダイヤブレス
32	ミスリルの小手	ハチマキ	神羅保式防具
33	リストバンド	魔よけのおふだ	タリスマン
34	死の衝撃	真珠のネックレス	空チョコボの腕輪
35	停止の衝撃	ホワイトケープ	海チョコボの腕輪
36	ショックの衝撃	星のペンダント	川チョコボの腕輪
37	属性王	妖精の指輪	属性王
38	属性剣	守りの指輪	ウィザードブレス
39	炎の指輪	月の腕輪	エスコートガード
40	氷の指輪	光の腕輪	ドラゴンの腕輪
41	雷の指輪	アダマンバングル	烈火の腕輪
42	沈黙の衝撃	金のかみかざり	極光の腕輪
43	お守り	羽根つき帽子	天雷の腕輪
44	妖精の指輪	プラチナバングル	火炎の腕輪
45	守りの指輪	カーボンバングル	冷気の腕輪
46	月の腕輪	チタンバングル	雷鳴の腕輪
47	光の腕輪	サークレット	炎の腕輪
48	アダマンバングル	ミスリルの小手	氷の腕輪
49	黒頭巾	イヤリング	雷の腕輪
50	羽根つき帽子	アイアンバングル	プラチナバングル
51	プラチナバングル	ブロンズバングル	カーボンバングル
52	カーボンバングル	ミスリルの腕輪	チタンバングル
53	チタンバングル	ルーンの腕輪	フォウスロット
54	アイアンバングル	金の腕輪	マッスルベルト
55	ブロンズバングル	銀の腕輪	フォースブレス
56	毒の衝撃	銅の腕輪	防弾チョッキ
57	神羅安式防具改	神羅安式防具改	アミュレット
58	エイジスの腕輪	エイジスの腕輪	アイアンバングル
59	神羅安式防具	神羅安式防具	ブロンズバングル
60	ミスティール	ミスティール	山チョコボの腕輪
61	神羅保式防具	神羅保式防具	チョコボの腕輪
62	フォウスロット	フォウスロット	ねじりハチマキ
63	防弾チョッキ	防弾チョッキ	お守り
64	ウィザードブレス	ウィザードブレス	怒りの指輪
65	エスコートガード	エスコートガード	カイザーナックル
66	ドラゴンの腕輪	ドラゴンの腕輪	クリスタルの小手
67	烈火の腕輪	烈火の腕輪	ハイパーリスト
68	極光の腕輪	極光の腕輪	属性剣
69	天雷の腕輪	天雷の腕輪	炎の指輪
70	火炎の腕輪	火炎の腕輪	氷の指輪
71	冷気の腕輪	冷気の腕輪	雷の指輪
72	雷鳴の腕輪	雷鳴の腕輪	死の衝撃
73	炎の腕輪	炎の腕輪	停止の衝撃
74	氷の腕輪	氷の腕輪	ショックの衝撃
75	雷の腕輪	雷の腕輪	沈黙の衝撃
76	ソウルオブサマサ	お守り	毒の衝撃
77	金のかみかざり	月桂樹の冠	ダイヤの小手
78	クリスタルオーブ	黒頭巾	パワーリスト
79	クリスタルブレス	クリスタルオーブ	ミスリルの小手
80	タロットカード	タロットカード	リストバンド
81	ダイヤブレス	タリスマン	源氏の小手
82	タリスマン	フォースブレス	スナイパーアイ
83	フォースブレス	アミュレット	インビンシブル
84	アミュレット	空チョコボの腕輪	アダマンバングル
85	空チョコボの腕輪	海チョコボの腕輪	黒頭巾
86	海チョコボの腕輪	川チョコボの腕輪	ソウルオブサマサ
87	川チョコボの腕輪	山チョコボの腕輪	金のかみかざり
88	山チョコボの腕輪	チョコボの腕輪	ミスリルの腕輪
89	チョコボの腕輪	カイザーナックル	ルーンの腕輪
90	ミスリルの腕輪	ブラックベルト	金の腕輪
91	ルーンの腕輪	ハイパーリスト	銀の腕輪
92	金の腕輪	チャンプベルト	銅の腕輪
93	銀の腕輪	パワーリスト	ロイヤルクラウン
94	銅の腕輪	マッスルベルト	ヒュプノクラウン
95	ロイヤルクラウン	リストバンド	サークレット
96	ヒュプノクラウン	スナイパーアイ	イヤリング
97	サークレット	怒りの指輪	ジュエルリング
98	イヤリング	ジュエルリング	高級腕時計
99	ジュエルリング	高級腕時計	盗賊の小手
100	高級腕時計	マーシャルダブー	モグのお守り
101	マーシャルダブー	盗賊の小手	医術の心得
102	盗賊の小手	モグのお守り	黒装束
103	モグのお守り	医術の心得	マジックマスター
104	医術の心得	マーシャルネイ	マーシャルネイ
105	エネルギースーツ	パワードスーツ	パワードスーツ
106	マジックマスター	黒装束	エネルギースーツ
107	平家の魂	平家の魂	呪いの指輪
108	呪いの指輪	呪いの指輪	平家の魂

12 ウータイ出発前にもらえる支給品はひとつだけではなかった

支給ポット

ウータイ出発前に支給ポットからブロンズバングルを入手したのち、再度支給ポットを調べると、カンセルから欲張りだとツッコまれる。それでも支給ポットを調べるのをやめずに、合計で21回支給ポットを調べてみよう。すると、カンセルが自分の支給品である呪いの指輪をザックスにゆずってくれる。



←これを装備してD.M.Wの動きを止めておけば、初期レベルでのクリアも夢ではない？

13 エレベーターには順番を守って乗りましょう

神羅ビルでの会話

MAP 1-5a 神羅ビル エントランスのエレベーターから降りてくる社員(→P.179)は、しばらく時間がたつと、ふたたびエレベーターに乗りこむ。このとき、エレベーターの扉が閉まる前に急いでエレベーターのなかに駆けこもうとすると、社員から「割りこむとは失礼な奴だな」と怒られてしまうのだ。



←ウータイスパイのひとりであるこの社員は、マナーを重んじる紳士でもあった。

14 ラザード統括が胸に抱く「大いなる目的」

神羅ビルでの会話

バハムート・烈を倒したあとは、モデオヘイムへ出発する前に MAP 1-7 ソルジャー司令室を訪れてみよう。そこにはラザードがいて、話しかけると、彼が何か独自の大きな目的を持って神羅カンパニーで働いているということがわかる(→P.546)。



←ラザードがどんな目的を持っているかは、物語を進めていけば垣間見ることが可能だ。

15 好感度によって変化するエアリスのさまざまなセリフ

伍番街スラムでの会話

伍番街スラムにいるときに聞ける特定の人物のセリフのなかには、隠しパラメータであるエアリスの好感度(→P.129)の高さによって、内容が変化するものがある。そうしたセリフのなかから、エアリスがしゃべるものをまとめて紹介しよう。

数当てゲーム屋の男の子がザックスのことをエアリスの彼氏として認めたとき

◎エアリスの反応

好感度	セリフの内容
60以上	「ふふ、そう？　ザックスって、おもしろくて、強くて、すごく……やさしい人なんだ。」
40～59	「ふふ、そう？　ザックスって、とってもいい人だよ。」
39以下	「ふふ、そう？」

『コロンブレンド』(→P.179)でのコロン作成後

◎ブレンドしたオイルの量が最適な量のとき

好感度	セリフのおもな内容
70以上	「でも使ってなくなっちゃうの……寂しいな。」
30～69	「なんだか……使うのもったいないな。」
29以下	「ザックスって意外と、器用なんだね。」

◎ブレンドしたオイルの量が最適な量±1～2のとき

好感度	セリフのおもな内容
70以上	「ふふ、なんだか幸せな気分になっちゃうな。」
30～69	「ザックス、コロンも作れるんだね。」
29以下	「あ、……いい香りだね。」

◎ブレンドしたオイルの量が最適な量±3～4のとき

好感度	セリフのおもな内容
70以上	「すごくいい香りに思えちゃう。」
30～69	「ふふ、思ってたより……いい香り。」
29以下	「うん、いい香り、かな。」

◎ブレンドしたオイルの量が最適な量±5以上のとき

好感度	セリフのおもな内容
70以上	「あんまり……いい香りじゃないね。」
30～69	「個性的な香り……だね。」
29以下	「……私、なにか悪いことした？」

※エアリスの好感度が30～49のときと50～69のときでは、キャラクターのしぐさなどに多少のちがいがある
※ブレンドしたオイルの量が最適な量で、エアリスの好感度が85以上だと、ザックスとエアリスが見つめ合ってテレる様子が見られる

アクセサリ屋の店員がザックスのことをエアリスの彼氏だと言ったとき

◎エアリスの返答

好感度	セリフのおもな内容
70以上	「うん、そうなんだ。って言っちゃおうかな。」
50～69	「ふふ。そう見える？　それも悪くない、かな。」
30～49	「ううん、カレシじゃないの。さっき会ったばっかり。」
29以下	「ううん、そんなんじゃないよ。全然、違う。」

リボンをプレゼントしてからエアリスに話しかけたとき

◎エアリスの返答

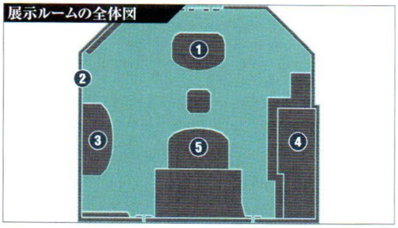
好感度	セリフのおもな内容
70以上	好感度30～49のセリフ+「出会いの記念、大切にするね。」
50～69	好感度30～49のセリフ+「ね、似合ってる……かな。」
30～49	好感度29以下のセリフ+「ふふ、もしも～し、って、ザックスを起こして良かった。」
29以下	「ザックス、リボンありがとう。」

16 神羅ビルに展示された乗り物たちの実態に迫る

展示ルーム

神羅ビルの展示ルームに展示されている数々の乗り物は、いずれも『FFⅦ』に登場したものばかり。『CC』の本編に直接からむことはなかったこれらの乗り物たちが、『FFⅦ』ではどういった場面で活躍していたのかを順に見ていこう。

展示ルームの全体図



❶ ハーディ=デイトナ



⬅新型エンジンを搭載した、怪物的な馬力を誇るバイク。常人には乗りこなせないらしい。

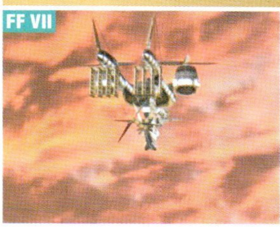


⬅神羅ビルからの脱出時にクラウドが乗り、ミッドガル・ハイウェイを駆け抜けた。

❷ 飛空艇ハイウインド



⬅テスト運用中の大型高速飛空艇。ほかの乗り物とちがい、絵画での展示となっている。

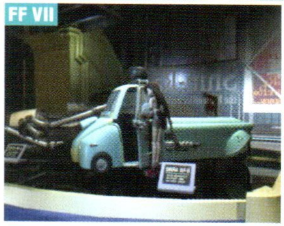


⬅はじめは神羅の管轄下にあり、物語後半ではクラウドたちの移動手段として活躍する。

❸ 神羅sA−37式自動3輪



⬅旧型の27式自動3輪をベースに、車体を軽量化し、耐久力を向上させたトラック。

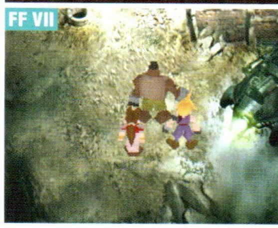


⬅神羅ビルから脱出するさいに、エアリスやティファたちがこの車に乗りこんだ。

❹ 神羅pA−86式



⬅空気抵抗を減少させたボディに、パワーのあるエンジンを積んだ4輪のスポーツカー。



⬅コレルプリズンのダインのアジトで見かけられたほか、神羅ビルにも展示されていた。

❺ ロケット 神羅26号



⬅神羅が科学力を結集して開発中の宇宙ロケット。展示ルームにあるのは、完成予定模型。



⬅ロケット村の発射台で放置されていたが、物語の終盤で打ち上げが行なわれる。

17 ミエを切って派手に登場 お宝ハンターユフィ

ユフィのセリフ

ユフィは、タンブリン砦で出会うときのほか、特定のミッションのクリア時に、「ひとーつ、○○。ふたーつ、○○〜」というような、数字に引っかけた派手なミエを切って登場する。このときのセリフは、基本的にユフィの故郷であるウータイにからめてあるうえ、毎回異なった内容になっているのだ。そのバリエーションを一挙にお見せしよう。



←9歳のわりにボキャブラリーが豊富。『FFⅦ』で難しい名前のリミット技を使うだけある？

MAP 2-4 タンブリン砦 中庭

「ひとーつ、人より修行は苦手。ふたーつ、ふるさとウータイ守るため。みっつ、醜い神羅のソルジャー……成敗してくれよう！」

M 8-4-1 謎のメール その1

「ひとーつ、秘密のお宝求め。ふたーつ、ふるさと後に大活躍！　みっつ、みんなに夢を届ける……お宝ハンターここに推参！」

M 8-4-6 謎のメール その6

「ひとーつ、悲劇の戦火くぐりぬけ。ふたーつ、踏み荒らされた、ふるさとを……みっつ、見事によみがえらせる……お宝ハンターここに推参！」

M 8-5-1 お宝情報 その1

「ひとーつ、悲運のウータイ憂い。ふたーつ、不断の修行を重ね。みっつ、磨いた技で神羅討つ！　ウータイ復興、アタシがはたそう！」

M 8-5-6 お宝情報 その6

「ひとーつ、光り輝く水神像〜。ふたーつ、風光明媚な温泉郷〜。みっつ、見所豊富な観光地〜。こんなウータイ、アタシが許さん！」

M 8-6-1 予告状

「ひとーつ、ひさかたぶりの登場だ。ふたーつ、不動の信念、内に秘め。みっつ、見せ場で大活躍の……ユフィちゃん！　覚悟！」

M 8-6-6 S.O.S……？

「ひとーつ、悲願のウータイ復興。ふたーつ、不滅の思いを胸に抱き……みっつ、見返してやる……憎い神羅を!!　覚悟！」

18 子どもに恵むギルもなし 貧乏ソルジャーザックス

ザックスのセリフ

M 8-5-2 〜 M 8-5-4 のミッションのクリア時には、ユフィからギルなどを要求される。このとき、要求されたものを持っていないと、ザックスがおもしろいセリフをしゃべるのだ。M 8-5-4 では、ボスをふつうに倒すと200ギル以上手に入ってしまうので、『銭投げ』を連発して所持金を減らそう。

M 8-5-2 お宝情報 その2（要求されるもの：100ギル）

「って100ギルないじゃん！」

M 8-5-3 お宝情報 その3（要求されるもの：ポーション）

「うぉ、ポーション持ってないじゃねぇか！」

M 8-5-4 お宝情報 その4（要求されるもの：200ギル）

「あいたたた。200ギルないや。ゴメン、ユフィ。」

19 ボロボロのカメラを落とした 盗撮マニアの正体は？

花売りワゴン作成

花売りワゴンの材料集め開始後に、スラムの教会前に落ちている「ボロボロのカメラ」（→P.151）を調べると、その持ち主をザックスが「どこかの盗撮マニア」だと決めつける。しかし、このカメラの真の持ち主は、カメラに書かれた英字「TSENG」が示すとおり、タークスのツォンなのだ。



←ツォンがボロボロのカメラを使って「盗撮」をしていた相手は、やっぱりエアリス？

20 宿屋の主人のへそくりを こっそり拝借してみよう

サブイベント

『ニブルヘイムの七不思議』（→P.181）の2番目の謎を解いたあとは、宿屋の1階と2階を往復することで、客室の絵の表と裏がたまに切りかわるようになる。この方法で、表の状態（少女がいる状態）になった絵を調べれば、宿屋の主人が隠していたへそくりの3〜108ギルを手に入れることが可能だ。



←宿屋の主人のへそくりを盗むザックス。英雄になるためにはこうした犠牲もやむなしか。



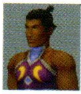
21 ニブル平原で狙撃する神羅の兵器には あのキャラクターの名前がついていた

神羅の兵器の名前

狙撃銃を使って倒す偵察用ガンブルヘッドには、それぞれ固有の名前がついている(→P.168)。いずれも英字のため気づきにくいが、何体かの名前は下記のように、『FFX』に登場したブリッツボールの選手の名前がもとになっているのだ。

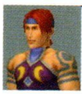


⬆BIGGS(ビッグス)やWEDGE(ウェッジ)は、『FFVI』以降の『FF』シリーズにたびたび登場している名物キャラクターだ。



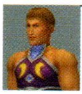
FFX アンバス ▶▶▶ CC GH-AMBUS

⬅ルカ・ゴワーズでFWを務める選手。チーム内の選手のなかでは、比較的温厚な性格をしている。



FFX ビクスン ▶▶▶ CC GH-BICSN

⬅ルカ・ゴワーズの主将であり、エースストライカーでもある選手。自分の実力に絶対の自信を持つ。



FFX グラーブ ▶▶▶ CC GH-GROBE

⬅ルカ・ゴワーズの副主将を務める選手。攻撃も防御もこなせる、オールマイティープレイヤー。



FFX ビッグス ▶▶▶ CC GH-BIGGS

⬅ふだんはルカ＝スタジアムで守衛をしているが、ブリッツボールの選手としてスカウトできる。



FFX ウェッジ ▶▶▶ CC GH-WEDGE

⬅ビッグスとともにスタジアムの守衛を務める。選手になると、ストライカーとしての才能を発揮。



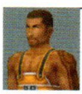
FFX ラッカム ▶▶▶ CC GH-RACAM

⬅アルベド・サイクス所属の女性選手。自分の腕を磨くためなら、別のチームとも積極的に契約する。



FFX ダット ▶▶▶ CC GH-DATTO

⬅ビサイド・オーラカに所属するDF。その若さゆえに、チーム内での立場はあまり強くない。



FFX レッティ ▶▶▶ CC GH-LETTY

⬅ビサイド・オーラカの選手。足技は苦手で、手を使って味方にパスを出す能力に秀でている。



FFX ジャッシュ ▶▶▶ CC GH-JASH

⬅ビサイド・オーラカに所属する気弱な選手。レッティのパス練習につき合わされることが多い。

22 ザックスに道をふさがれる 非力なクラウド

キャラクターの移動

ニブル魔晄炉の調査を終えたのち、神羅屋敷の1階にいるクラウドに話しかけると、彼が2階に向かって駆け出していく。このとき、ザックスを操作して、クラウドの進路をふさぐように立ってみよう。すると、クラウドはザックスを押しのけられずに、その場でひたすらかけ足をつづけることに……。

23 ザックスたちのイラストを PSPの壁紙に設定してみよう

PSP本体

PSPのメニュー画面で『CC』のUMDディスクにカーソルを合わせて少し待つと、ゲーム内容の説明とともに、ザックスたちのCGイラストが表示される。このイラストは、『CC』のセーブデータがメモリースティック内にひとつでもあれば、下記の手順でPSP本体の壁紙に設定することができるのだ。



⬅ザックスたちのCGイラストをPSPの壁紙にしたところ。『CC』ファンにはたまらない?

◎ザックスたちのCGイラストをPSPの壁紙にする手順

❶『CC』のセーブデータが入ったメモリースティックをパソコンにセットし(※1)、「PSP」→「SAVEDATA」→「ULJM05254DATA～」の順にフォルダを開く

❷「PIC1.png」をコピーし、「PSP」フォルダ内にある「PHOTO」フォルダ(※2)のなかにペーストする

❸PSPのメニュー画面で、「フォト」にある「メモリースティック」→「PIC1」の順に◎ボタンで選び、画像を全画面表示させる

❹△ボタンを押すと表示される操作パネルで、「壁紙にする」→「はい」の順に◎ボタンで選ぶ

❺PSPのメニュー画面で、「設定」にある「テーマ設定」→「壁紙」→「使用する」の順に◎ボタンで選ぶ

※PSPのシステムソフトウェアがバージョン2.00以降でない場合は、壁紙を設定できない。また、システムソフトウェアのバージョンによっては、手順❹を終えた時点で壁紙が設定される
※1……パソコンにメモリースティックスロットがない場合は、市販のUSBケーブルなどを利用してメモリースティックをパソコンに認識させる
※2……「PHOTO」フォルダがない場合は作成する

MAIL PERFECT GUIDE

メール完全ガイド

物語を進めていくと、さまざまなメールがザックスのもとに届く。このコーナーでは、そうしたメールを受信するための条件や、メールに書かれた内容をより深く読み解くための情報を紹介していこう。

届いたメールはメインメニューで読める

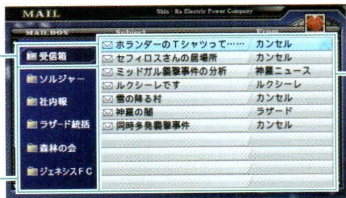
ザックスのもとにメールが届いたときには、着信音が鳴るとともに、「メールアイコン」が画面右上に表示される。届いたメールは、メインメニューから「メール」を選べば、いつでも読むことが可能だ(画面の見かたは下記を参照)。メールは全部で119種類あり、物語を進めていく過程でたびたび届くので、こまめに目を通してみるといいだろう。



←メールアイコンは画面右上のほかに、メインメニューの「メール」の右側にも表示される。

受信箱

届いたメールが最初に入るフォルダ(一部のチュートリアルメールをのぞく)。届いているメールをすべて読むと、表示されていたメールアイコンが消える。



受信メール

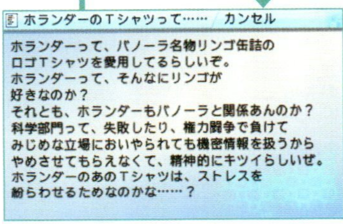
届いたメールの件名と差出人が表示される。読みたいメールにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、メールの本文が読める。

メールを選んで◎ボタンを押す

⊗ボタンを押す

メールフォルダ

読み終えたメールが入るフォルダ。はじめは「チュートリアル」しかないが、新たなカテゴリーに属するメールを読むことで、そのメールに対応するフォルダが追加されていく。



メール本文

届いたメールの本文。⊗ボタンを押すとメールの選択画面にもどり、それまで開いていたメールがはじめて読んだものだった場合は、対応するメールフォルダにそのメールが移動する。

メールを受信するための条件はさまざま

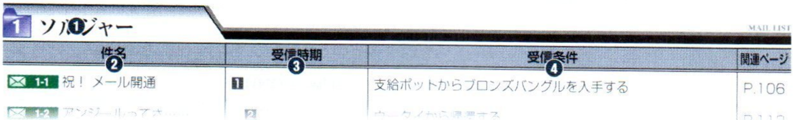
メールのなかには、物語がエンディングを迎えるまでにかならず受信できるものと、そうでないものがある。特定の人物に話しかけたり、ミッションをクリアしたりしなければ、受信できないメールもたくさんあるのだ。より多くのメールを受信したければ、P.511～514のメールリストに記載した受信条件を参考にしながら物語を進めていこう。



←寄り道をしなければ受信できないメールには、物語が進むと受信できなくなるものも多い。

MAIL LIST ▶▶▶メールリスト

リストの見かた



❶カテゴリー……そのメールが入るメールフォルダの名前。

❷件名……メールの番号と件名。

❸受信時期……そのメールを受信できるおおまかな時期を番号で表したもの。それぞれの番号と対応する時期は、以下のとおり。

- 1…仮想空間での訓練が中止されたあと～ウータイから帰還するまで
- 2…ウータイから帰還したあと～バノーラ村から帰還するまで
- 3…バノーラ村から帰還したあと～伍番街プレート内部から転落するまで
- 4…伍番街プレート内部から転落したあと～バハムート・烈を倒すまで
- 5…バハムート・烈を倒したあと～モデオヘイムから帰還するまで
- 6…モデオヘイムから帰還したあと～ジュノンから帰還するまで
- 7…ジュノンから帰還したあと～ニブルヘイムへ出発するまで
- 8…ニブルヘイムへ出発したあと～セフィロスと戦うまで
- 9…セフィロスと戦ったあと～ゴンガガから出発するまで
- 10…ゴンガガから出発したあと～エンディングまで

❹受信条件……そのメールを受信するための条件。物語中で何らかの寄り道をしなければ受信できないメールについては、条件の頭に★マークをつけている。

❺関連ページ……そのメールを受信できる具体的な場所などを記載しているページ。

1 ソルジャー

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
1-1 祝！ メール開通	1	支給ポットからブロンズバングルを入手する	P.106
1-2 アンジールってさ……	2	ウータイから帰還する	P.112
1-3 リンゴ食いてぇ	2	MAP 3-1 バノーラ村 リンゴ農園の通路を進む	P.114
1-4 白衣の天使？	3	バノーラ村から帰還する	P.120
1-5 『LOVELESS』観てきた	3	クラス1stに昇格したのち、MAP 1-2 ソルジャーフロアのエレベーターに近づく	P.120
1-6 ホランダーのTシャツって……	4	MAP 5-3 伍番街 スラムストリートの公園側出入口に近づく	P.128
1-7 セフィロスさんの居場所	5	MAP 1-2 ソルジャーフロアのエレベーターに近づく	P.136
1-8 ルクシーレです	5	MAP 5-3 伍番街 スラムストリートの教会側出入口に近づく	P.136
1-9 雪の降る村	5	MAP 7-5 モデオヘイムの通路を進む	P.140
1-10 同時多発襲撃事件	6	MAP 9-2 Lv.6 エルジュノンの通路を進む	P.144
1-11 ところで、休暇は……	6	MAP 9-3 Lv.6 中央トンネルの通路を進む	P.144
1-12 ザックスさんの言葉	6	MAP 9-3 Lv.6 中央トンネルの通路を進む	P.144
1-13 お見とおし	7	ジュノンから帰還する	P.150
1-14 組織がボロボロ	7	MAP 1-10 壱番街 駅ホームの噴水広場側出入口に近づく	P.150
1-15 指揮系統が変わるそうです	7	MAP 1-10 壱番街 駅ホームの噴水広場側出入口に近づく	P.150
1-16 伝言だぞ	8	ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれの神羅屋敷側の通路に入る	P.156
1-17 セフィロスさんとの仕事	8	ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-7 神羅屋敷 1階の階段をのぼる	P.158
1-18 うそだよな？	9	MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む	P.162
1-19 だまされないぞ？	9	MAP 10-1c ニブルヘイム（夜）で擲弾兵×3を倒す	P.164
1-20 連絡ください	9	MAP 10-1c ニブルヘイム（夜）の出入口に近づく	P.164
1-21 思ったとおりだ	9	MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉の出入口に近づく	P.166
1-22 伝説のソルジャー降臨	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 9-6-6 君臨する神をクリアする	P.341



2 社内報

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
2-1 ミッドガル建設計画	1	支給ポットからブロンズバングルを入手する	P.106
2-2 ウータイ戦況報告	1	MAP 2-4 タンブリン砦 中庭の奥側の広場に入る	P.108
2-3 人事発令0012	2	★MAP 1-9 LOVELESS通りにある車に近づく	P.112
2-4 社長の終戦宣言	3	MAP 1-2 ソルジャーフロアのエレベーターに近づく	P.120
2-5 人事発令0103	3	クラス1stに昇格したのち、MAP 1-1 ブリーフィングルームの出入口に近づく	P.120
2-6 人事発令0104	4	MAP 5-2 伍番街スラム 教会前の通路を進む(※1)	P.128
2-7 ミッドガル襲撃事件の分析	5	★MAP 1-8 八番街 噴水広場のセーブポイント付近にある階段を通る	P.136
2-8 人事発令0207	7	MAP 5-2 伍番街スラム 教会前のストリート側出入口に近づく	P.150
2-9 宇宙開発状況	7	★MAP 1-5a 神羅ビル エントランスの中央付近を通る	P.152
2-10 同時多発襲撃事件の分析	7	花売りワゴンが完成したのち、MAP 1-8 八番街 噴水広場の駅ホーム側出入口に近づく	P.152
2-11 予算報告	7	花売りワゴンが完成したのち、MAP 5-3 伍番街 スラムストリートの教会側出入口に近づく	P.152
2-12 人事発令0210	9	MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む	P.162

3 ラザード統括

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
3-1 ソルジャーの責任とは	1	MAP 2-1 タンブリン山 山道のセーブポイントに近づく	P.106
3-2 今後の方針について	2	MAP 3-2 バノーラ村の崖の上に向かって進む	P.114
3-3 終戦によせて	3	MAP 1-2 ソルジャーフロアのエレベーターに近づく	P.120
3-4 スラムの子供たち	4	MAP 5-4 伍番街スラム マーケットの通路を進む	P.128
3-5 神羅の闇	5	MAP 7-5 モデオヘイムの廃屋側出入口に近づく	P.140

4 友達

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
4-1 ヒント	6	★MAP 9-5 Lv.8 アルジュノンでシスネの話を聞いたのち、MAP 9-4 Lv.6 アルジュノンの通路を進む	P.146
4-2 どーせひまなんでしょ?	7	ジュノンから帰還する	P.150
4-3 出撃のとき	8	MAP 10-2 宿屋のカウンターに近づく	P.156
4-4 帰ってきたら	8	MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれの神羅屋敷側出入口に近づく	P.156
4-5 よかったら……	8	ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-2 宿屋の客室から出て階段に近づく	P.156
4-6 あの人だいじょうぶ?	8	ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-2 宿屋の客室から出て階段に近づく	P.156
4-7 私だって戦える	8	ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれの神羅屋敷側出入口に近づく	P.156
4-8 お願い	8	ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む	P.158
4-9 どこにいる!?	8	神羅屋敷でセフィロスの様子をうかがったのち、MAP 10-4 ニブル山 山道の通路を進む	P.158
4-10 最後の不思議	9	★村の男の子の母親を助けた状態で(→P.183)、MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれの通路を進む	P.162

※1……通路のスミを進むと受信しないこともある





5 神羅の真相

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
✉5-1 疑惑！ 村はずれの工場の秘密	5	★MAP 1-8 八番街 噴水広場で特ダネ記者と話して「見逃してやる。」を選ぶ	P.136
✉5-2 内部資料入手！ 神羅報道の闇	7	★✉5-1 を受信している状態で MAP 1-9 LOVELESS通りの通路を進む	P.150
✉5-3 出動！ なぞのポッドの行方	8	★✉5-2 を受信している状態で MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれの神羅屋敷側の通路に入る	P.156
✉5-4 戦慄！ さまよえるソルジャー	9	★✉5-3 を受信している状態で MAP 10-10 神羅屋敷 地下施設の出入口に近づく	P.162
✉5-5 恐怖！ よみがえるソルジャー	9	★✉5-4 を受信している状態で MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟の通路を進む	P.162
✉5-6 徹底比較！ 村の様子	9	★✉5-5 を受信している状態で MAP 10-1c ニブルヘイム（夜）で擲弾兵×3を倒す	P.164
✉5-7 悲劇！ おとろえるソルジャー	9	★✉5-6 を受信している状態で MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉の出入口に近づく	P.166

6 森林の会

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
✉6-1 アンジールFC会報311	2	★MAP 1-8 八番街 噴水広場でアンジールFC『森林の会』に入会する	P.112
✉6-2 アンジールFC会報312	3	★✉6-1 を受信している状態で MAP 1-8 八番街 噴水広場のアンジールファンと話す（※2）	P.120
✉6-3 アンジールFC会報313	3	★✉6-2 を受信している状態で MAP 1-5a 神羅ビル エントランスの階段に近づく	P.120
✉6-4 アンジールFC会報314	4	★✉6-3 を受信している状態で MAP 5-3 伍番街 スラムストリートの通路を進む	P.128
✉6-5 緊急連絡です	9	★アンジールファンを説得した状態で（→P.151）、MAP 10-9 神羅屋敷 地下洞窟の屋敷側出入口に近づく	P.162
✉6-6 続報です	9	★✉6-5 を受信している状態で MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉の出入口に近づく	P.166

7 ジェネシスFC

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
✉7-1 ジェネシスFC会報666	2	★MAP 1-8 八番街 噴水広場でジェネシスFC『赤い革コート』に入会する	P.112
✉7-2 『LOVELESS』鑑賞会	2	★MAP 1-9 LOVELESS通りでジェネシスFC『勉強班』に入会する	P.112
✉7-3 ジェネシスFC会報667	3	★✉7-1 を受信している状態で MAP 1-8 八番街 噴水広場のジェネシスファンと話す（※2）	P.120
✉7-4 活動宣言	3	★✉7-2 を受信している状態で MAP 1-9 LOVELESS通りのジェネシスファンと話す（※2）	P.120
✉7-5 ジェネシスFC会報668	4	★✉7-3 を受信している状態で MAP 5-3 伍番街 スラムストリートの公園側出入口に近づく	P.128
✉7-6 勉強会参加者へ	4	★✉7-4 を受信している状態で MAP 5-4 伍番街スラム マーケットの通路を進む	P.128
✉7-7 最終章最大のなぞについて	5	★✉7-2 と ✉7-6 のどちらかひとつを受信している状態で MAP 1-9 LOVELESS通りのジェネシスファンと話す（※2）	P.136
✉7-8 『女神の贈り物』考察	7	★✉7-7 を受信している状態で MAP 1-9 LOVELESS通りの通路を進む	P.150
✉7-9 緊急レポート	8	★ジェネシスFCを合併させた状態で（→P.151）、ニブル魔晄炉の調査後に MAP 10-2 宿屋の出入口に近づく	P.156
✉7-10 裏しのぶ会開催！	9	★✉7-9 を受信している状態で MAP 10-8 神羅屋敷 2階の部屋の出入口に近づく	P.162
✉7-11 復活祭開催！	9	★✉7-10 を受信している状態で MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉の出入口に近づく	P.166

8 レアFC

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
✉8-1 銀色の風のかおり	5	★MAP 5-5 六番街スラム 公園でセフィロスプレミアムFCに入会する	P.136
✉8-2 銀色の風の思い出	7	★✉8-1 を受信している状態で MAP 5-5 六番街スラム 公園のセフィロスファンと話す	P.150
✉8-3 入会受けつけました	7	★✉4-1 を受信したのち、MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでザックスFCに入会する	P.152
✉8-4 裏情報入手しました	8	★✉8-3 を受信している状態で MAP 10-3 ニブルヘイム 村はずれの神羅屋敷側出入口に近づく	P.156
✉8-5a 発展的解消	9	★✉8-4 を受信している状態で MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む（※3）	P.162
✉8-5b 残念なお知らせ	9	★✉8-4 を受信している状態で MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む（※3）	P.162
✉8-5c お知らせ	9	★✉8-4 を受信している状態で MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む（※3）	P.162
✉8-6 銀色の風の宣言	9	★✉8-1 を受信している状態で MAP 10-8 神羅屋敷 2階の通路を進む	P.162

※2……必要なメールを受信していない場合は、アンジールファンやジェネシスファンと話してファンクラブに入会することでもメールを受信できる
※3……ファンクラブイベントの進行状況に応じて、✉8-5a ～ ✉8-5c のうちいずれか1通が届く（→P.515）

9 迷惑メール

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
9-1 募集	3	MAP 4-1 伍番魔晄炉のセーブポイント付近の通路に入る	P.124
9-2 指示書	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-4-1 謎のメール その1をクリアする	P.314
9-3 指令書	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-4-2 謎のメール その2をクリアする	P.314
9-4 特命書！	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-4-3 謎のメール その3をクリアする	P.315
9-5 命令書!!	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-4-4 謎のメール その4をクリアする	P.315
9-6 果たし状!!!	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-4-5 謎のメール その5をクリアする	P.316
9-7 ここだけの話	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-4-6 謎のメール その6をクリアする	P.316
9-8 秘密の話	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-5-1 お宝情報 その1をクリアする	P.317
9-9 内緒の話	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-5-2 お宝情報 その2をクリアする	P.317
9-10 ちょっといい話	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-5-3 お宝情報 その3をクリアする	P.318
9-11 耳寄りな話	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-5-4 お宝情報 その4をクリアする	P.318
9-12 おいしい話	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-5-5 お宝情報 その5をクリアする	P.319
9-13 予告状	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-5-6 お宝情報 その6をクリアする	P.319
9-14 また予告状	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-6-1 予告状をクリアする	P.320
9-15 今度こそ予告状	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-6-2 また予告状をクリアする	P.320
9-16 平気！	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-6-3 今度こそ予告状をクリアする	P.321
9-17 来ないで	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-6-4 S.O.S ？をクリアする	P.321
9-18 （無題）	3 4 5 6 7 8 9 10	★ M 8-6-5 S.O.Sをクリアする	P.322

10 ショップニュース

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
10-1 世界一のショップ	5 6 7 8 9 10	★ M 6-2-1 第一次スラム開発計画をクリアする	P.270
10-2 伝統のショップ	5 6 7 8 9 10	★ M 6-2-3 魔晄採掘施設調査任務をクリアする	P.271
10-3 憧れのショップ	5 6 7 8 9 10	★ M 6-2-6 地下都市計画をクリアする（※4）	P.272

11 チュートリアル

MAIL LIST

件名	受信時期	受信条件	関連ページ
11-1 バトルの操作	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-2 パラメータ1	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-3 パラメータ2	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-4 ステータス異常	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-5 ステータス変化	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-6 D.M.W1	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-7 D.M.W2	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-8 リミットブレイク	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-9 装備	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-10 マテリア	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-11 成長	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-12 ショップ	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-13 ミッション	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-14 ミッション中の操作	1	MAP 1-1 ブリーフィングルームでカンセルの話を聞く	P.106
11-15 マテリア合成	3	MAP 1-1 ブリーフィングルームで研究員の質問に「もう大丈夫！」と答える	P.120
11-16 合成のルール	3	MAP 1-1 ブリーフィングルームで研究員の質問に「もう大丈夫！」と答える	P.120
11-17 合成に必要なもの	3	MAP 1-1 ブリーフィングルームで研究員の質問に「もう大丈夫！」と答える	P.120

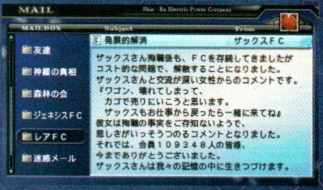
※4……M 6-4-1 洞窟のモンスターの…が発生していると、新たなミッションがメインメニューに追加されるまでメールが届かない

MAIL COLUMN ファンクラブのメールをひととおり受信するには？

物語中には全部で4種類のソルジャーファンクラブが登場し、それらに入会すると、入会したファンクラブに応じた内容のメールが届く。しかし、ファンクラブのメールを受信しつづけるには、物語を進めながら下記の手順を行なっていく必要があるのだ。なお、ザックスファンクラブの最後のメールは3種類存在し、下の条件の達成数が3個なら ✉ 8-5a が、2個なら ✉ 8-5b が、1個以下なら ✉ 8-5c が届く仕組みになっている。



↑ファンクラブのメールを集めるには、ファンの女性とのこまめな会話が必要となる。



➡ザックスファンクラブのメールは、全5種類のうち3種類までしか受信できない。

■ザックスファンクラブの最後のメールが変化する条件

- アンジールファンを説得している(→P.151)
- ジェネシスファンクラブを合併させている(→P.151)
- セフィロスプレミアムファンクラブに入会している(→P.137)

■ファンクラブのメールをひととおり受信するための手順

ゲームスタート

↓

ウータイから帰還したあと～バノーラ村へ出発するまでのあいだ

- MAP 1-8 八番街 噴水広場でアンジールファンクラブ『森林の会』に入会する(→P.113)
- MAP 1-8 八番街 噴水広場でジェネシスファンクラブ『赤い革コート』に入会する(→P.113)
- MAP 1-9 LOVELESS通りでジェネシスファンクラブ『勉強班』に入会する(→P.113)

↓

バノーラ村から帰還したあと～神羅ビルに侵入者が現れるまでのあいだ

- MAP 1-8 八番街 噴水広場にいるアンジールファンと話す(→P.121)
- MAP 1-8 八番街 噴水広場にいるジェネシスファンと話す(→P.121)
- MAP 1-9 LOVELESS通りにいるジェネシスファンと話す(→P.121)

↓

バハムート•烈を倒したあと～モデオヘイムへ出発するまでのあいだ

- MAP 1-9 LOVELESS通りにいるジェネシスファンと話す(→P.137)
- MAP 5-5 六番街スラム 公園でセフィロスプレミアムファンクラブに入会する(→P.137)

↓

「ジュノン防衛ライン攻防戦」を終えたあと～ジュノンから帰還するまでのあいだ

- MAP 9-5 Lv.8 アルジュノンを訪れてシスネの話を聞く(→P.147)

↓

ジュノンから帰還したあと～ニブルヘイムへ出発するまでのあいだ

- MAP 5-5 六番街スラム 公園にいるセフィロスファンと話す(→P.151)
- MAP 1-8 八番街 噴水広場にいるジェネシスファンと話したのち、MAP 1-9 LOVELESS通りにいるジェネシスファンと話して、ふたつのジェネシスファンクラブを合併させる(→P.151)
- MAP 1-8 八番街 噴水広場にいる息子と話したのち、MAP 1-10 壱番街 駅ホームでアンジールファンを説得する(→P.151)
- MAP 1-5a 神羅ビル エントランスでザックスファンクラブに入会する(→P.153)

↓

- MAP 11-1 メルトダウン魔晄炉の出入口に近づく(→P.166)

MAIL PERFECT GUIDE

メール文面解説

親しい者からの打ち明け話やファンクラブの会報など、ザックスの携帯電話に届くメールの文面を、解説つきで一挙に公開しよう。なお、チュートリアルメールは割愛している。

1 ソルジャー

ソルジャー仲間のカンセルと、後輩ルクシーレからのメール。任地の情報や物語の補足的な内容が多い。

1-1 祝! メール開通 カンセル

カンセルだ。
メールが使えるようになったことだし、これからは同期のよしみで、情報通の俺がいろいろと裏情報を教えてやるよ。
おまえは目先のことしか見てないからな。

1-2 アンジールってさ…… カンセル

曲者ぞろいのソルジャー・クラス1stの中で、アンジールは常識人だし信頼も厚いよな。
セフィロスさんは誰も何も言えない存在だし、ジェネシスは団体行動がキライな人だったから、事実上、ソルジャーの精神的なリーダーはアンジールだよ。俺もすごく尊敬してる。
ザックスは、アンジールと組んで仕事することが多いからうらやましいよ。

1-3 リンゴ食いてぇ カンセル

バノーラで仕事だろ? どうだ?
そこって、神羅関係者が多いらしいな。村の主要産業はリンゴ生産と加工で、あとは神羅の補助金でなりたってるらしい。
どうしてそんなに神羅が重視するんだろう? 神羅が大事にする村ってことは、魔晄と関係があるのかな……?
それともなにか別の秘密が……?
俺のカンではなにかあるはず。ちょっと調べてみる。

1-4 白衣の天使? カンセル

白衣着た、黒髪ひっつめてるメガネの男を見たことがあるか?
そいつが、科学部門統括の宝条だ。ソルジャーを創る方法を確立して科学部門トップになったんだ。
トップ争いは20年以上前の話だけど、科学者たちがドロドロの戦いをくりひろげたらしいぜ。
今、宝条がトレーニングルームにいるらしい。今度は、何を研究してるんだろうな。
後で、トレーニングルームに忍び込んでみるかな。

1-5 『LOVELESS』観てきた カンセル

ジェネシス、殉職って発表されたぞ……。
こんな情報じゃ誰もだませないよな。
今日はミッドガルで舞台の『LOVELESS』観てきたぜ。ジェネシスが好きだったんだろ?
古典劇なんていまさらと思ったけど、よかったぞ。原作は男が主人公だけど、舞台だと男を助けた女の視点のラブストーリーなのな。
最後の、男が女に言う台詞『もちろん……ここに帰ってくるよ。約束なんかなくても待っていてくれる人がいること、俺は知ってるから』ってところで号泣した。

1-6 ホランダーのTシャツって…… カンセル

ホランダーって、バノーラ名物リンゴ缶詰のロゴTシャツを愛用してるらしいぞ。
ホランダーって、そんなにリンゴが好きなのか? それとも、ホランダーもバノーラと関係あんのか?
科学部門って、失敗したり、権力闘争で負けて、みじめな立場においやられても機密情報を扱うからやめさせてもらえなくて、精神的にキツイらしいぜ。
ホランダーのあのTシャツは、ストレスを紛らわせるためなのかな……?

1-7 セフィロスさんの居場所 カンセル

おまえ、セフィロスさんと連絡が取れないってぼやいてたけど、資料室にいるぞ。
そこで、『プロジェクト・G』とかいう実験や、そのころ同時期に進められてた実験の資料を全部調べてるらしい。
『プロジェクト・G』が進められてたのって20年以上前の話だし、ホランダーが資料を持ち出したりしてるだろ。
それに、重要な資料は別のところに隠されてるって話も聞くし、研究の全貌はわからないかもしれないな。

解説

MAIL PERFECT GUIDE

情報通のカンセル

参照メール▶ 1-1 ～ 1-7 他

ソルジャーフォルダに分類されるメールの大半は、ザックスの同期で親友であるカンセルからのもの。ザックスの任地の裏話や上司たちの極秘情報などを教えるカンセルのメールは、難解な本編の物語を読み解くヒントをプレイヤーに与えてくれる。物知りなのを自慢げにしている様子が少々目につくが、その文面にはザックスの友としての心づかいがあふれており、とくに物語後半のメールは涙もの(→P.518)。

バノーラ村とホランダーの秘密

参照メール▶ 1-3 、 1-6

バノーラ村とホランダーが密接な関わりにあることを匂わせるメール。バノーラ村にはホランダーが主導したプロジェクト・Gの関係者が住むため、口封じの意味をこめて神羅が補助金を出している(→P.544)。

権力闘争

参照メール▶ 1-4

宝条に関する説明。「科学者たちのドロドロの戦い」とは、プロジェクト・Sの主導者である宝条とプロジェクト・Gの主導者ホランダーとの権力争いのことで、これに敗れたホランダーは復讐を計画し、ソルジャー大量失踪事件を引き起こす(→P.542)。

セフィロスの探す資料

参照メール▶ 1-7

「重要な資料がある別の場所」とはニブルヘイムの神羅屋敷地下書庫のこと。物語の後半にセフィロスはその場所で己の正体を悟るが、「セフィロスが神羅ビルの資料室にこもっている」という話は、そうした未来を暗示するかのようだ。



✉ 1-8
ルクシーレです
ルクシーレ

ザックスさんこんにちは！　先ほど、ソルジャーフロアでセフィロスさんのことをお伝えした2ndのルクシーレです。
僕はザックスさんを尊敬してます。いつでも笑っているところに精神的強さを感じてるんです。
だから、僕はザックスさんのお役に少しでも立ちたいと思っています。
ザックスさんは、任務で飛び回ることが多いので、僕がミッドガルの出来事なんかをときどきお知らせしますね。

✉ 1-9
雪の降る村
カンセル

今度はモデオヘイムだって？
永久凍土アイシクルロッジの近くのエリアだろ？　かなり寒いんじゃないか？
昔は魔晄採掘の候補地で神羅が施設作ったり、建設関係者やら研究者やらが住みついてて、結構栄えてたらしい。でも、魔晄炉建設の中止が決まって、今じゃ廃村になってるって話だ。
で、最近そのあたりで不穏な動きもあるらしい。人が寄りつかない過酷な環境だから、反神羅の連中にとっちゃ都合がいい場所なのかも。

✉ 1-10
同時多発襲撃事件
カンセル

ザックス今どこ？
各地で同時多発的に襲撃事件が発生して、ソルジャーが各地に飛ばされてる。俺も今、ヘリで任務先へ移動中。
おまえ、休暇中だったんだろ？　もしかして、休暇中断されたりしたのか？
でも、今回の襲撃はちょっとやばいかもな。
ラザード統括が突然消えて、指揮系統がめちゃくちゃなんだ。誰がどこにいるか誰も把握してないみたいだぜ。

✉ 1-11
ところで、休暇は……
カンセル

まだ、任地につかないぞ。この手際の悪さも、統括がいないせいか？
ところで、休暇の海どうだった？
おまえ、ストレスためてたっぽいからな。息抜きできたか？

✉ 1-12
ザックスさんの言葉
ルクシーレ

各地で同時多発的に襲撃事件が発生して、ソルジャーが各地に派遣されています。僕も今、ヘリで任務先へ移動中なのでメールしてみました。
ところで、聞きましたよ。ザックスさんが髪型変えてから初めての任務で新人たちに言った言葉。
『夢を抱きしめろ。そして、どんな時でもソルジャーの誇りは手放すな』
感動しました。これは僕の座右の銘です。僕はザックスさんに一生ついていきます！

✉ 1-13
お見とおし
カンセル

おーい、今どこにいる？　あててやろうか？　どうせまた、エアリスとかいういつもの女の子と一緒なんだろ？
驚いたか？　俺の情報力。
おまえが俺に何も言わなくたって、俺は何でもお見とおしだぞ。つまり、俺に隠し事してもムダってこと。俺の情報収集力をあなどるなよ。
だからザックス、これからはなんでも俺に話してくれよ。つらいこととか抱えてることも全部。

✉ 1-14
組織がボロボロ
カンセル

ホランダーがコピー作って神羅を攻撃してただろ？　それって、ラザード統括が資金提供してたらしい。会社の資金を横領して。ふたりとも会社への復讐が目的だったって話だ。
ホランダーは立場が立場だけに分かるけど、ラザード統括はどうしてだろう？
若いのに出世してて、いい人だし、会社に恨みなんて持ちそうもないのに。
昔、メールでは『恨み』について書いてたけどな。
出世といえば、社長の息子はもう副社長だよな。統括も、副社長の座を狙ってたとか……？

✉ 1-15
指揮系統が変わるそうです
ルクシーレ

ザックスさん、今どちらですか!?
ラザード統括がお亡くなりになったそうです。あんなにいい方だったのに……ご冥福をお祈りします。
ソルジャーの指揮系統はこれからどうなるんでしょうか？　ちょっと先行きが不安です。
誰についていけば、この先安心ですかね？　やっぱりこういう混乱のときは、陽気なザックスさんがいちばん強いですよね？　だから僕はザックスさんに一生ついていきます！

✉ 1-16
伝言だぞ
カンセル

元気で任務やってるか？
思ったより長い仕事なんだな。
おまえに代わって、エアリスを見守ってやろうと思ったら、なぜかタークスも見守ってた。
彼女、花売りワゴンのタイヤが外れて使えなくなったって言ってたぞ。
直してやろうとしたら断られた。ザックスに直してもらうんだと。
だから、早く帰ってこい。

かわいい後輩？
参照メール ✉ 1-8、✉ 1-12 他

ミッドガル襲撃事件後からザックスにメールをよこすようになる、クラス2ndのルクシーレ。文体はていねいでザックスへの讃辞に満ちているが、よく内容を読めば、出世欲に満ちた人物像が浮かぶ（→P.518）。

モデオヘイムの背景
参照メール ✉ 1-9

モデオヘイムについて説明しつつ、同地でジェネシス・コピーが作成されている事実を示唆した内容。モデオヘイムに関する解説は、試験掘りが行なわれて放置され、魔晄炉建設にまでは至らなかった施設が世界各地に存在することを示す。

ラザード失踪にまつわる混乱
参照メール ✉ 1-10

このメールが届く直前のコスタ・デル・ソルでのシスネの話につづき、ラザードの失踪に触れた内容。ラザードがいないせいで襲撃事件への対応がうまくいかないどころか、じつは襲撃事件の黒幕がラザードなのだが、その事実はのちに判明する。

エアリスのその後
参照メール ✉ 1-16

ニブルヘイムからなかなかもどらないザックスにかわり、彼の大切な女性であるエアリスを見守ろうという、カンセルの熱い友情が伝わるメール。ツォンもザックスとの約束どおりエアリスを見守っていることがわかる。また、『FFⅦ』でエアリスがワゴンではなくカゴを使って花を売る理由が、作ったワゴンが壊れてしまい、それをザックス以外の人に修理させたくないからだということも明らかに（✉ 8-5a も参照）。

1-17
セフィロスさんとの仕事
ルクシーレ

ザックスさん！
セフィロスさんと仕事だそうですね。
以前、連絡を取りたがっていたようだったので、これでお話ができますね。
今回はセフィロスさんのご指名と聞きました。
主要な1stがほとんど亡くなり、セフィロスさんも部下の面倒をみるタイプじゃないので、今後はザックスさんがひっぱっていくことになるんじゃないですか？
出世の道まっしぐらですね。僕は一生ザックスさんについていきます。

1-18
うそだよな？
カンセル

ザックス殉職って総務が発表したぞ。
でも、どうせ会社の発表なんてうそだろ？
今どこにいる？　何してるんだ？
殉職扱いにされてるってことは、会社に対してまずいことでもしたのか？
困ってることがあれば手伝うよ。
とにかく、連絡くれ。待ってるぞ。

1-19
だまされないぞ？
カンセル

ザックス、どこかにいるんだろ？　いるんだったら、連絡くれよ。
おまえって、セフィロスさんと同じ任務で行方不明になっただろ？　もしかして、セフィロスさんの殉職と関係あるか？
ニブルヘイムで何かが起きたってのは噂で聞いてる。もしかして、おまえニブルヘイムにいるのか？

1-20
連絡ください
ルクシーレ

ザックスさん、ご無事なんですか？
心配しましたよ。
ザックスさん、今どちらですか？
居場所を教えてください。迎えに行きます。
一芝居うちましょう。
ザックスさんが僕に捕まれば僕の出世は確実です。そうすれば僕の権力で、ザックスさんの命だけは助けることができるかもしれません。
とにかく、一刻も早いご連絡をお待ちしています。

1-21
思ったとおりだ
カンセル

ニブルヘイムから研究サンプルが脱走したって聞いたぞ。もしかして、この研究サンプルって、おまえ？
だったら、気をつけろ。一般兵まで駆り出されてる。物量作戦ってわけだ。
おまえ、いったい何やらかしたんだ？
いくらおまえが神羅を敵にしようと、俺はおまえが帰ってくるの待ってる。
だから、ぜったい生きて戻ってこいよ。

1-22
伝説のソルジャー降臨
カンセル

長いこと放置されてた重要案件がついに片づいたんだ。お偉方も、ソルジャー連中も伝説のソルジャー降臨って大騒ぎだ。
問題の根源は召喚獣以上の何かだったらしいぜ。本来測定できるはずのマテリア反応もメーターが振り切れて、感知できなかったという訳だ。しかもマテリアのパワーが凄すぎるから、モンスターも機械も魔晄漬け状態で、凶暴化したり暴走したりしたという訳さ。
で、俺思うんだけど、この伝説のソルジャーって、もしかしておまえ……？

MAIL PERFECT GUIDE
2 社内報

神羅社員全員に配信される社内報告。ミッドガルや神羅の近況のほか、人事異動について記されている。

2-1
ミッドガル建設計画
神羅ニュース

ミッドガルは地上から約50mの空中に浮かぶ都市で、地上との連絡は列車かハイウェイを利用します。
北の魔晄炉を1番とし、そこから順番に2、3……8つの魔晄炉を設置し電力供給をまかないます。
建設は順調で、神羅カンパニー本社ビルと市街地4区画の完成を残すのみとなりました。
中央零番街の本社ビルは、内部が完成し稼動を開始しています。外観も2年後に完成見込み、7年後には、市街地も完成する予定になっています。

都市開発部門統括　リーブ・トゥエスティ

2-2
ウータイ戦況報告
神羅ニュース

治安維持部門およびソルジャー部門からウータイとの戦況報告が発表された。

ウータイ地域の魔晄採掘権をめぐる長期間にわたる紛争を平和的に解決するため、わが社は長年交渉を続けているが、ウータイ側はこれを固辞しており、緊迫した情勢が続いている。

解説
MAIL PERFECT GUIDE

親友の優しさ
参照メール ▶ 1-18、1-19、1-21

神羅社内では殉職したと公表されているザックスの生存を信じ、彼の力になろうと呼びかける、カンセルからの心強いメール。1-21 が届くのはザックスが消息を絶ってから4年以上経過した時点であり、それだけ長い年数のあいだ友を信じつづけていたカンセルの優しさが身にしみる。協力するフリをしてザックスを出世のダシにしようとするルクシーレの腹黒いメール(次項参照)とは対照的だ。

親切心と見せかけて
参照メール ▶ 1-20

色よい言葉でザックスをつり出し、彼をつかまえて出世をはかろうというメール。いままでかわいい後輩といった雰囲気をかもしていたルクシーレだが、馬脚を現した？

伝説となったザックス
参照メール ▶ 1-22

M 9-6-6 君臨する神に連動した内容。同ミッションのボスであるミネルヴァを倒した結果、ザックスが伝説的な存在になったことを示している。もっとも、世間には「ソルジャーのひとりがそれを達成した」という事実だけが伝わっているらしく、カンセルは持ち前のカンで、そのソルジャーがザックスだとかぎつけた模様。

『CC』開始時のミッドガル
参照メール ▶ 2-1

[μ]-εγλ 2000年11月時点でのミッドガルの建設状況に関する報告書。市街地完成が見込まれる「7年後」とは『FFⅦ』の時期に相当するが、実際にはその時点でも六番街のみは建設途上である。



事態打開のため、軍事介入の再開を決定。投入規模は、最小規模の特別攻撃部隊を現地へ派兵することを決定した。

✉ 2-3
人事発令0012
神羅ニュース

本日をもって下記のとおり人事発令を実施する。

代表取締役副社長兼執行役員にルーファウス神羅を任命する。

同日付でルーファウス神羅に長期出張を命じる。セキュリティー対策のため、出張先は伏せる。

以上。

✉ 2-4
社長の終戦宣言
神羅ニュース

ウータイとの戦争が終結したことを宣言する。
犠牲を最小限におさえ、平和的解決を実現することができたのは、わが社のソルジャー・クラス1stセフィロスの貢献によるところが大きい。
この終戦により、全地域の魔晄供給はいっそう普及し、発展していくだろう。そのために、わが神羅カンパニーはあらゆる努力を傾けていくことを決意し、献身的に寄与すると約束する。
プレジデント神羅

✉ 2-5
人事発令0103
神羅ニュース

下記のとおり2名の殉職を通知する。

ソルジャー・クラス1st　アンジール
ソルジャー・クラス1st　ジェネシス

以上。

✉ 2-6
人事発令0104
神羅ニュース

本日をもって下記のとおり人事発令を実施する。

ソルジャー・クラス1st　ザックス

以上。

✉ 2-7
ミッドガル襲撃事件の分析
神羅ニュース

今回の襲撃は2段階によって行われた。
まず、第1の攻撃は、本社ビルおよびミッドガル全域にわたる襲撃である。この対応のため、わが社の戦力が分散した。
第2の攻撃は、態勢が戻らないうちに発生し、本社ビルに集中攻撃を受け、被害が拡大した。第1の攻撃は、第2の攻撃のための陽動作戦であったと予想される。
しかし、この被害額は小さくはないものの、わが社の今後の企業活動への影響は軽微である。
治安維持部門統括　ハイデッカー

✉ 2-8
人事発令0207
神羅ニュース

下記のとおり2名の殉職を通知する。

ソルジャー統括　ラザード
科学部門　ホランダー

以上。

✉ 2-9
宇宙開発状況
神羅ニュース

ロケットエンジンの産業利用を確立する宇宙開発事業の現状を報告します。
現在は、有人宇宙船『ロケット　神羅26号』の開発を進めており、数年内に打ち上げを実現する見込みです。
なお、『ロケット　神羅26号』の完成予定模型は神羅ビルの展示ルームにて公開中です。
開発は順調に進んでおり、搭乗パイロットのシド・ハイウインドも訓練を開始しました。
神羅カンパニーの宇宙開発にご期待ください。

✉ 2-10
同時多発襲撃事件の分析
神羅ニュース

ジュノン、コスタ・デル・ソルなど合計5ヶ所で発生した同時多発襲撃事件は、反神羅組織のうちの1つによる犯行であると、断定した。わが社が身柄を拘束していた犯行グループの仲間奪還と示威が目的と見られる。
しかし、ソルジャーたちの迅速な対応により、事件は速やかに収束した。
攻撃規模が最も大きいのがジュノンであるが、被害は最小限に抑えることに成功した。

✉ 2-11
予算報告
神羅ニュース

兵器開発部門が長年研究を重ねてきた新兵器の試作が完成し、現在スラム街にてテスト運用中である。
この兵器が実用化されれば、一般兵、ソルジャーの大幅削減が可能となり、人件費のコストダウンに大きく貢献する。この効果に期待し、新兵器の実用化にむけて予算計画を下記のとおり変更する。

	当初予算	変更予算
治安維持部門	100億ギル	70億ギル
兵器開発部門	80億ギル	110億ギル

✉ 2-12
人事発令0210
神羅ニュース

下記のとおり4名の殉職を通知する。

ソルジャー・クラス1st　セフィロス
ソルジャー・クラス1st　ザックス
一般兵　2名

以上。

タイトルに隠された意味

参照メール▶ ✉ 2-3、✉ 2-5、✉ 2-6 他

「人事発令」と題された一連のメールのタイトルについている数字は、「0012」ならば[μ]-εγλ 2000年12月、「0103」ならば[υ]-εγλ 0001年3月……といった具合に、そのメールが発信された年月を示す。✉ 2-5 と ✉ 2-6 は、発信月がひと月ちがうのに物語中では同日に受け取ることになるが、ザックスが無精なのか神羅内での通信状況が悪いのか、こうしたタイムラグは珍しくない。

ルーファウスの出張

参照メール▶ ✉ 2-3

ザックスがバノーラ村への出張任務を受けるのと同時期にルーファウス神羅が副社長に就任したことを示すメール。なお、ここでのルーファウスの長期出張は、『BC』の物語のなかでいったん中断される。

隠蔽工作

参照メール▶ ✉ 2-10

ジュノンなど各地の襲撃事件の顛末を一般社員に説明した内容。神羅を裏切ったラザードが、神羅ジュノン支社に拘束されていたホランダーを解放するべく仕組んだのが事件の真相で、神羅はその阻止に失敗したのだが、事実は公表されていない。

ニブルヘイムでの“殉職者”

参照メール▶ ✉ 2-12

ニブルヘイム調査隊に参加した一般兵はクラウドを含め3名だが、この文書で殉職とされているのは『FFⅦ』でニブル山から落ちた兵士と、実験サンプルにされたクラウドのこと。残る1名は運転手で、クラウドたちを運んだあと神羅ビルに帰還した。

MAIL PERFECT GUIDE

3 ラザード統括

ソルジャー部門統括のラザードから部下たちへのメール。一見まっとうな文面に、個人的な感情がにじむ。

✉ 3-1 ソルジャーの責任とは

ラザード

ソルジャーの皆さん、日々の任務ご苦労さまです。
先日、多くの仲間が突然、会社を去ったことは周知のとおりです。社内ではソルジャー部門の戦力低下が問題視され、風当たりが強まっています。
しかし視点を変えれば、この危機的状況は、少数で成果が出せる高パフォーマンス集団としての重要性をアピールする好機でもあります。
そのためにも、まずはウータイ戦争の早期終結に全力を尽くしてください。

✉ 3-2 今後の方針について

ラザード

ソルジャーの皆さん、日々の任務ご苦労さまです。
最近、とある痛ましい事件の報告を受け、親との絆について考えています。
血のつながらない幸せな親子が存在する一方、血のつながった不幸な親子が存在します。
この差は『尊敬と感謝の念』の有無です。これがないと、そこには『恨み』が生じます。この『恨み』は悲惨な結果につながりがちで、任務の背景に『恨み』があることも多いです。
迅速な任務遂行はソルジャーとして当然ですが、今後はリスクの予防にも力を入れていく方針です。

✉ 3-3 終戦によせて

ラザード

ソルジャーの皆さん、日々の任務ご苦労さまです。
長引いた戦争がついに終結しました。これも、セフィロスをはじめとするソルジャーの皆さんの活躍のおかげです。
しかし、神羅をめぐる情況は緊迫が続いています。強大な戦力を持つ集団や、反神羅組織など、数えあげたらキリがありません。
これは神羅の急激な繁栄の『ゆがみ』です。我々は神羅の一員としてこの『ゆがみ』と誠実に向きあっていく必要があります。
これを胸に刻み、今後の任務に当たってください。

✉ 3-4 スラムの子供たち

ラザード

ソルジャーの皆さん、日々の任務ご苦労さまです。
空中に浮かぶ都市、ミッドガルのプレートの陰に、スラムという地上の集落が存在します。これもまた、神羅の『ゆがみ』を象徴しています。
特に、スラムでは多数の子供がギャング化して過酷な生活を強いられていると聞きます。出生に関する社長のウワサも耳にします。
この『ゆがみ』を放置することは今後の神羅の発展に大きく影を落とすことになるでしょう。
せめて、我々ソルジャーだけでも、このような『ゆがみ』に対処していきたいと考えます。

✉ 3-5 神羅の闇

ラザード

ソルジャーの皆さん、日々の任務ご苦労さまです。
神羅は、急激に発展を推し進めたために、さまざまな『ゆがみ』を各所に生みだしました。
この『ゆがみ』は社長や、副社長が向き合わなければならない神羅の闇です。そして我々も、この闇に巻き込まれた、被害者です。
しかし、神羅カンパニーの社員でもある我々は、責任ある行動をしなければなりません。そして、皆さんならば、たとえ私の指揮なしでも、適切な行動ができると信じています。よろしく頼みます。

MAIL PERFECT GUIDE

4 友達

ザックスと親しい者のうち、任務中に出会うシスネやクラウド、ティファなどのメールが該当する。

✉ 4-1 ヒント

シスネ

応援している人が気になるなら、本社ビルに行ってみるといいわ。
会社の様子をいちばん知りつくしている人なら、誰があなたを応援してるかも知ってるかもしれないわよ？

✉ 4-2 どーせひまなんでしょ?

シスネ

ラザード統括がいないと、ソルジャーって統制がぜんぜん取れないのね。
社長はもてあまして、タークスにばっ

✉ 解説

MAIL PERFECT GUIDE

親子関係の悲劇

参照メール▶ ✉ 3-2

ラザードのメールは、神羅を憎む彼自身の想いが忍ばせてあるものがほとんど。これもそのひとつで、「血のつながった不幸な親子」は、自分と、自分を隠し子として放り出したプレジデント神羅を暗に指している(→P.546)。つまり、世の不幸な親子に想いをはせる情け深い人物と見せかけて、自身の不満をつづっているのだ。また、物語全体を俯瞰して見ると、「血のつながらない幸せな親子」は、アンジールと、彼に労働の尊さを教えた養父との関係を指しているようにも読める。

幼いころの実体験

参照メール▶ ✉ 3-4

✉ 3-2 同様、他者への思いやりの深さを装った文面に私怨を織りこんだ、ラザードのメール。伝聞調で書いてあるが、ラザード自身がスラムで育った子どもであるため、その生活の悲惨さへの言及には実感がこもっている。また、「出生に関する社長のウワサ」とは、彼がプレジデントの隠し子であることを暗示したもの。

追いこまれたラザード

参照メール▶ ✉ 3-5

立場的に追いこまれ失踪を決意したラザードの、部下たちへの実質的な別れのあいさつ。父や弟への憎悪が、社会のゆがみを生んだ責任者を追及する形で現れている。

ファンクラブのヒント

参照メール▶ ✉ 4-1

ザックスのファンクラブに関する、シスネからのヒント。シスネが妙にくわしいのは、彼女自身も会員だからだ(→P.525)。



かり仕事を振ってくるわ。この間の休暇も中断されちゃったし、大忙しよ。
まぁ、私は実は仕事だったってこと、ザックスも気づいてたみたいね。ごめんなさい。
最近の調子はどう？　どうせ、くすぶってるんでしょ？　海に行きなおしてみれば？　いい仕事をするためには、たまには息抜きも必要よ。

✉ 4-3
出撃のとき
クラウド

何度か任務が一緒になってるけど、ザックスに言おうと思って、まだ言ってないことがあるんだ。
でも、故郷に戻ったら、伝えなきゃって気がしてきた。けど照れくさいから、メールにしとくよ。
ザックスが髪型を変えた日、出撃前に俺に言ってくれた『がんばれよ』って言葉、今でも思い出す。そのたびに、もう少しがんばろうって思える。
ザックス、ありがとう。

✉ 4-4
帰ってきたら
シスネ

そっちはニブルヘイム？　私は別件で極寒の地よ。
ところでザックス、コスタで『LOVELESS』読んでたでしょ？　あれってジェネシスの愛読書よね。全部読めたの？　ザックスのことだから途中で投げだしちゃったりしたんじゃないの？
今、ミッドガルで『LOVELESS』の演劇をやってるわ。戻ったら一緒に行ってみない？
何かヒントになるかもしれないわよ。

✉ 4-5
よかったら……
クラウド

今日、俺の実家に遊びにこないか？
母さんの手料理をごちそうするよ。
今日はシチューを作ってくれるんだ。母さんのシチューは最高にうまいから、ザックスにもぜひ食べてもらいたい。

✉ 4-6
あの人だいじょうぶ?
ティファ

やられちゃった兵士の人、大丈夫？
だいぶダメージ受けてたみたいだから心配です。
ザックスがいてくれてよかった。ありがとう。やっぱりソルジャーって強いのね。
今度、ソルジャーのこと、くわしく教えてね。聞きたいことがあるの。

✉ 4-7
私だって戦える
ティファ

セフィロスって何考えてるかわからない。ほかのソルジャーも、こんな感じなの？　例えば金髪のソルジャーなんている？
別に意味はないのよ。女の子の憧れでしょ？　ピンチの時に、金髪のソルジャーに守ってもらうのなんて。
でも、待ってるだけじゃダメだから、私も格闘を始めてみたの。師匠には、筋がいいって言われてるのよ。

✉ 4-8
お願い
ティファ

言い忘れたけど、私が金髪のソルジャーのこと捜してるって、ほかのソルジャーさんには言わないで。お願いよ。

✉ 4-9
どこにいる!?
クラウド

ザックス！　今、どこ!?
セフィロスが村に火をつけた。
ティファの父さんもティファもセフィロスを追ってるらしい。
ふたりを止めてくれ!!

✉ 4-10
最後の不思議
七不思議ハンター

お兄ちゃん、ひさしぶり。元気でやってる？
火事の後、僕と母ちゃんはすぐに村から逃げたんだ。
ずいぶんしてから村に戻ったら、村が変だった。あれほどひどい火事だったのに、すべてが元通り。でも、僕の知りあいがひとりもいなかった。
偽物の住人に偽物の建物……神羅のせいだろ？　許せない！
けど、お兄ちゃんは僕につきあってくれたから、お礼をあげる。宝物を村のどこかに隠したから、探してみて。
不思議探索が中途半端で終わっちゃってたけどさ、この村自体が最後の不思議になったんだね。

MAIL PERFECT GUIDE

5 神羅の真相

神羅のスキャンダルを暴こうとする特ダネ記者からの極秘スクープ。ちなみに、記者の正体はアバランチ。

✉ 5-1
疑惑!　村はずれの工場の秘密
特ダネ記者

殉職と発表されたソルジャー2名が目撃されていた。
場所はバノーラ。ジェネシスとアンジールが村はずれのリンゴ加工工場へ入っていったという。そこで、科学部門のホランダーも目撃された。
また、工場からは、ジェネシスが次々と出現するという情報も入っている。
工場で、ジェネシスとアンジールに関するなんらかの研究が行われているようだ。しかも、情報提供者からの連絡が途絶えており、安否が気づかわれている。

バカンスの補足

参照メール ✉ 4-2

ジュノンに同行したシスネが、襲撃事件後によこすメール。「自分が仕事だったとザックスも気づいていたみたい」とは、心の映像の内容を受けている(→P.541)。

激励への感謝

参照メール ✉ 4-3

ザックスが髪型を変えた直後、一列に並んだ兵士のひとりを「ソルジャーになりたいって？　がんばれよ」とザックスが励ますが、その兵士がクラウドだったという事実が文面から明らかに。この激励がクラウドに与えた影響は大きかったようで、『AC』でも当時のことを回想している。

気になるソルジャーは誰？

参照メール ✉ 4-6 〜 ✉ 4-8

ティファからの一連のメールには、クラウドがソルジャーになったと信じ、彼の情報をなんとか聞き出したいという想いがにじみ出ている。彼女もクラウドも、互いのことを気にしているくせに、両者の仲介役となりうるザックスには照れくさいのか事情を伝えずにいたため、ニブルヘイムでは完全にすれちがっていたようだ。

七不思議の結末

参照メール ✉ 4-10

サブイベント『ニブルヘイムの七不思議』(→P.181)を完結に導くメール。村に伝わる5つの不思議をザックスに教えた少年が、6つ目の不思議『炎の中に宝物』で母親を助けてもらったことを感謝。同時に、「消えたはずの村がもとどおりになった不思議」を7つめの不思議に数えることで、七不思議伝説にオチをつけている。

✉ 5-2
内部資料入手!　神羅報道の闇
特ダネ記者

先日ソルジャー統括ラザード氏の殉職が報じられたが、真相はラザード氏の失踪らしい。
ラザード氏は、横領してホランダーへ資金提供し、神羅を攻撃していたというのだ。
ジュノンに拘束されていたホランダーは、ラザード氏の手引きで逃走したと見られている。これまでの取材で、ふたりが神羅に対して恨みを持っていたことが判明している。
ラザード氏は、ソルジャーからの信頼が厚く、関係者への衝撃は大きい。

✉ 5-3
出動!　なぞのポッドの行方
特ダネ記者

モデオヘイムに人の出入りがあるという情報が入った。
そこは、かつて魔晄採掘候補地として選ばれたものの、現在は廃村となっている。記者はここで実験に使われた機材を発見した。
後日、詳細を取材するべく、再度機材のあった施設へ向かうと、機材が運び出され、消えていた。
総力をあげてポッドを追跡した結果、どうやらニブルヘイムを経て、その後どこか別の拠点へ移されたようである。

✉ 5-4
戦慄!　さまよえるソルジャー
特ダネ記者

最近、大量破壊事件が各地で相次いでいる。
これらの事件は、ある反神羅組織によるものと報じられているが、実はすべての事件に、殉職と報じられたソルジャー、ジェネシスが関与している疑いが強まった。
攻撃の対象は神羅の施設にとどまらない。しかし、事件発生場所を線で結ぶと、何かを捜し求めている形跡がうかがえる。
ジェネシスは『LOVELESS』に傾倒しており、この『LOVELESS』が事件のなぞを解くカギだとする意見もある。

✉ 5-5
恐怖!　よみがえるソルジャー
特ダネ記者

最近、なぞの飛行物体の報告が各地で出ている。
報告には共通の特徴があり、それらを総合すると、どうやら、その正体はアンジールのようである。
しかし、バスターソードがザックスに継承され、アンジールの死亡は真実だと思われていた。だとすると、これらの目撃情報はなんだろう。
アンジールは実は死んでいないのか?
それとも、神羅はすでに死者を復活させる技術を完成させたのか!?

取材を継続し、いずれ真実を明らかにしたい。

✉ 5-6
徹底比較!　村の様子
特ダネ記者

セフィロスの殉職が報じられた。
しかし、死亡場所、死因などの詳細はいっさい報じられていない。
そこで、取材班はセフィロスの死に場所とうわさされるN村へとんだ。
村は異常な厳戒態勢が敷かれていた。
やっと村に潜入しても、村人は知らぬ・存ぜぬと答えるばかり。その言葉にうそはないようである。
しかし、奇妙なことに、この地方特有のなまりが村人から消えていた。
事件前後の村の変化は何を意味するのか?

✉ 5-7
悲劇!　おとろえるソルジャー
特ダネ記者

アンジールの目撃情報は続々と寄せられているが、真偽を疑うものが多い。
野良犬にやられ、倒れていたなど、生前の様子からは結びつかない情報ばかりである。
神羅の蘇生技術が完成したとしても、いまだ、不完全なのだろうか?
それとも、病気や怪我が原因か?
単なる根拠のないうわさなのか?
取材班は引き続き全力で情報収集にあたる。

MAIL PERFECT GUIDE
6 森林の会

アンジールのファンクラブ「森林の会」からの会報。アンジールの趣味や特技といった裏情報がわかる。

✉ 6-1
アンジールFC会報311
森林の会

FC会員の皆さんこんにちは。アンジール様の裏プロフをお伝えします。
趣味:犬の世話
手がかかる犬ほどかわいいそうです。
愛読書:月刊名園
神羅から出版されている、樹木や果樹の専門誌です。自然を愛する高潔なお方ならではですね。
それでは、また新しい情報が入り次第皆さんに連絡します。

✉ 6-2
アンジールFC会報312
森林の会

FC会員の皆さんこんにちは。アンジール様の裏プロフをお伝えします。
宝物:カメラ
写真好きなお母様からの贈り物だそう

✉ 解説
MAIL PERFECT GUIDE

物語の真相に迫る記者
参照メール ▶ ✉ 5-1 〜 ✉ 5-7

神羅の姿勢に反感を抱く記者が記した告発記事。アンジールがバノーラ村の工場でコピー実験に協力したことや、アンジール・コピーの各地での行動など、本編ではわかりにくい部分を補足する役割を果たす。

ラザードの暗躍
参照メール ▶ ✉ 5-2

ラザードがソルジャー部門の資金をホランダーに渡し、ミッドガル襲撃のお膳立てをしたという事実は本編で明言されるが、じつはジュノン襲撃もラザードの手引きによるものだったことが、ここで明かされる。

実験用ポッドの移送
参照メール ▶ ✉ 5-3

ジェネシスやアンジールのコピーを作成するために利用されたポッドは、もとはホランダーの研究室にあったが、神羅への反逆計画の実行にともない、バノーラ村の工場やモデオヘイム魔晄採掘施設に移された。その後ニブルヘイムを経て、バノーラ村地下に移されたと思われる。

「何か」を探すジェネシス
参照メール ▶ ✉ 5-4

各地の魔晄炉襲撃事件の真相に迫る内容。ジェネシスが求める「何か」とはジェノバ細胞で、それを捜索しつつ神羅の注意を分散させるべくジェネシスが自分のコピー軍団に各地を襲わせた……という流れだ。

"アンジール"の目撃証言
参照メール ▶ ✉ 5-7

✉ 5-5 は犬型のアンジール・コピーの様子を書いたものだが、こちらはアンジー



です。任務先で、風景をとりためているようです。
特技：あまりもので料理
自炊は倹約の基本ですよね。主婦の会員が多いのでみならいたいですね。
それでは、また新しい情報が入り次第皆さんに連絡します。

✉ 6-3 アンジールFC会報313
森林の会

今回はアンジールさんとジェネシスさんの対談をお届けします。
G：おまえの部屋の植木をなんとかしろ。
A：自然との対話が俺の精神と誇りを研ぎ澄ますんだ。
G：虫がうちにまできていい迷惑だ。
A：虫なんて、昔は部屋にたくさんいただろ？
G：だからイヤなんだ。昔を思いだす。ここは、自然などないミッドガルだ。
都会派ジェネシスさんと自然派アンジールさん、おふたりは正反対なのに仲良しですね。

✉ 6-4 アンジールFC会報314
森林の会

FC会員の皆さんこんにちは。本日は悲しいお知らせがあります。
アンジール様殉職の一報を受け、アンジール様FCは解散いたします。長い間ありがとうございました。
FC最後のイベントとして会員有志が集まり、教会近くで、追悼イベントをします。アンジール様のご冥福をお祈りしましょう。
FC最後の交流会です。ぜひご参加ください。

✉ 6-5 緊急連絡です
森林の会

アンジール様の目撃情報が続々と寄せられています。今回、特に信憑性が高いものを、FC会員だった方に送付しています。
スラムの教会でアンジール様と思われる大柄の人物が確認されたとのことです。そばに、白いワンピース姿の女性も目撃されています。
もしかすると、スラムの教会で女性と潜伏してるのかもしれません。
早く復活してほしいものです。

✉ 6-6 続報です
森林の会

各地で相次いでいるアンジール様目撃情報ですが、教会付近で目撃されたアンジール様は、アンジール様に似た模様を持つ大型の生き物だったことが判明しました。
教会にいた女性の話によると、教会に住みついたので、見守っているとのことです。
さらに、新たな有力目撃情報が入りました。アンジール様が野犬に襲われていたようです。
死亡説が流れるぐらいですから、相当弱っているのでしょうか？
別人の可能性もあります。続報をお待ちください。

MAIL PERFECT GUIDE 7 ジェネシスFC

ジェネシスファンクラブには「赤い革コート」「勉強班」のふたつがあるが、どちらの会報もここに分類される。

✉ 7-1 ジェネシスFC会報666
赤い革コート

FC入会者様には初回にジェネシス様の基本情報をプレゼントします。
趣味：読書
実家の書斎でたまたま見つけた『LOVELESS』にひきこまれました。それ以来の愛読書です。
入社動機：同年代のセフィロスの活躍に触発され、自分も世界のために働こうと考えたため。
それでは、また新しい情報が入り次第皆さんに連絡します。

✉ 7-2 『LOVELESS』鑑賞会
勉強班

今年も舞台『LOVELESS』が絶賛公演中です。例年どおり2・3章を中心としたヒロイン視点で描かれるラブストーリーです。しかし、今年のウリは友人ふたりの描写が増えオリジナルに近いところです。
舞台の影響で、一般的に『LOVELESS』は2・3章が有名ですが、専門家や通の間では真骨頂は4章というのが統一見解です。
今年の舞台はこの4章を越えているのか？　舞台を見て、判断しましょう。
皆さん、ふるってご参加ください。

✉ 7-3 ジェネシスFC会報667
赤い革コート

ジェネシス様の殉職が伝えられました。信じられない事態ですがFC会員だけで最後のお別れ会をします。場所は八番街の橋のたもとです。
期間中は、ジェネシス様のイメージでデザインされた『りんごのジュエリー』も販売します。
ジェネシス様が愛したリンゴのアクセサリーを身につけて、いつまでもジェネシス様を感じましょう。

ルの細胞を受け継いだラザードを目撃したという証言。ラザードは戦闘力がないので、野良犬にも簡単にやられてしまっている。

アンジールの趣味
参照メール ▶ ✉ 6-1 ～ ✉ 6-3

アンジールのファンクラブ「森林の会」の会報は、写真撮影、料理といった、アンジールの意外な趣味が紹介されていて興味深い。リンゴ園に囲まれた故郷バノーラ村で育ったせいか果樹や園芸を好むというのはファンにとっては常識で、「森林の会」というファンクラブ名も、その趣味にちなんだもの。余談だが、森林の会のメンバーは、アンジール自身の堅実な人柄もあってか、節約好きな主婦が多いらしい。

アンジールの目撃情報
参照メール ▶ ✉ 6-5 、✉ 6-6

アンジール・コピーの目撃情報。特ダネ記者による報告（✉ 5-5 、✉ 5-7 ）と似た内容だが、こちらはファン視点の報告書となっており、エアリスと一緒にスラムの教会にいるのは犬型のほうで、野犬に襲われているのは別物だということまで突き止められている。

ジェネシス殉職へのふたつの反応
参照メール ▶ ✉ 7-3 、✉ 7-4

ジェネシス殉職の報を受けた直後の、彼のファンたちの反応。ジェネシスのファンクラブは物語中にふたつ登場し、どちらもジェネシス死後も会の継続を宣言するが、グッズ販売など派手な活動を好む「赤い革コート」は、✉ 7-3 で予告した大々的な追悼イベントに失敗。一方、ジェネシスの愛読書『LOVELESS』の研究をむねとする「勉強班」は、従来どおり地道な研究をつづけ、結果的に大成功を収める（→P.524）。

7-4 活動宣言
勉強班

ジェネシス様が『LOVELESS』を愛読されるのは、作品中に歴史、科学、芸術、天文などあらゆる要素のなぞの答えが含まれているからだそうです。
しかし、最大のなぞの答えは散逸してしまった最終章にあると多くの専門家が予想し、研究を続けています。ジェネシス様も、この失われた最終章の解明をライフワークとされていました。
志半ばで亡くなられたジェネシス様に代わり、今こそ我々『勉強班』が遺志を引き継ぎましょう！

7-5 ジェネシスFC会報668
赤い革コート

先日の追悼式の様子をレポートします。
ジェネシス様の愛読された『LOVELESS』を、集まった会員で朗読してご冥福をお祈りしました。
会場で限定発売していた『りんごのジュエリー』も好評でした。
追悼イベントに集まれなかった会員のために、このジュエリーを特別に通販いたします。ご希望の方は、このアドレスにご返信ください。
数に限りがございますのでお急ぎください！

7-6 勉強会参加者へ
勉強班

このたび、我々は『LOVELESS』最終章のジェネシス様が提唱する学説を1冊の本にまとめることができました。
自費出版で発売します。
なおこちらの本は、今後の『LOVELESS』勉強会でテキストとして利用します。『LOVELESS勉強班』参加者は必ず入手してください。

7-7 最終章最大のなぞについて
勉強班

我々『勉強班』がジェネシス様の学説をまとめ、自費出版した本がベストセラーになりました。
この勢いに乗って、最終章の研究をさらに進めていきましょう。
最終章における最大のなぞは『女神の贈り物がもたらされた後、世界がどうなったのか』にあります。
このとき『女神』の解釈が重要となりますが、この解釈が、専門家の間では意見が分かれています。

7-8 『女神の贈り物』考察
勉強班

生命の源である『女神の贈り物』には、不老不死の効果があると言われています。この『女神の贈り物』がバノーラホワイトを指すという説が有力です。
一方、不老不死になるのは人間ではなく星だとする説があり、この場合、『女神の贈り物』の解釈は2種類成立します。1つが『すべてを無にする破壊』、もう1つが『すべてを癒す救い』です。
ジェネシス様の解釈は後者で、『女神の贈り物』はなんらかの癒しが起こると予想されていました。

7-9 緊急レポート
赤い革コート

FCでは、数々のジェネシス様に関する目撃情報を入手していました。
殉職と伝えられたジェネシス様が存在しているということは、やはり『女神の贈り物』のなぞを解いたのでしょうか？
ジェネシス様のやることに間違いはありません！　我々もジェネシス様をサポートする手段を検討します。

7-10 裏しのぶ会開催!
勉強班

FC会員の皆さま、おひさしぶりです。ジェネシス様追悼式を今年も開催します！
しかし、ジェネシス様目撃情報は相次いでいるため、追悼式というよりも復活を願う式にしたいと思います。
毎年ご好評いただいている物販ですが、今年は特注のレザー表紙『LOVELESS』をご用意いたしました。
ふるってご参加いただき、特注『LOVELESS』をお買い求めください。

7-11 復活祭開催!
赤い革コート

FC会員の皆さま、今年もやってまいりました。ジェネシス様復活祭の季節です！
ジェネシス様の目撃情報はいまだに多く、我々は復活の日も近いと確信しています。会員の方は、ぜひお集まりいただき、復活への思いをあらたにしましょう。
毎年ご好評いただいている物販ですが、今年は、ジェネシス様が愛用された『レザーコートのレプリカ』を販売いたします。
追悼式に参加される方はぜひともこのレプリカを着用の上ご参加ください。

MAIL PERFECT GUIDE 8 レアFC

せまき門で知られるセフィロスプレミアムファンクラブと、物語中にできるザックスファンクラブの会報。

8-1 銀色の風のかおり
プレミアムFC

FC会員の皆様、こんにちは。
今回もセフィロス様のレア情報をお伝えします。セフィロス様のサラサラロングヘアの秘密です。
セフィロス様が使用している洗髪料は神羅カンパニーが発売する最高級品で、会社支給だそうです。
セフィロス様はシャンプーとリンスを毎回1本使い切ってしまうようです。
においはバラ、バニラなど、全13種類。セフィロス様の髪なでる風のかおりは日替わりということですね！

解説

MAIL PERFECT GUIDE

明暗わかれたふたつの会
参照メール▶ 7-5 ～ 7-7

ジェネシスの訃報を知って数ヵ月後の、彼のファンたちの動向を示すメール。「赤い革コート」は追悼式に失敗しており、大量に売れ残ったりんごのジュエリーをなんとか売りさばこうという必死な思いが、文面からも垣間見える。一方「勉強班」は、研究の成果が書籍化されたうえベストセラーとなり、巨額の印税を獲得。ジェネシスの実家からの資金援助に頼ってきた最大派閥「赤い革コート」よりも優位に立つのだ。

「女神の贈り物」の解釈
参照メール▶ 7-8

本編のキモでもある、「女神の贈り物」の解釈に言及した会報。ここに書かれたとおり「癒し」を期待したジェネシスは、自身の劣化からの救済を求めるあまりさまざまな事件を起こすが、最終的には星全体の「癒し」へと考えを向ける(→P.545)。

ジェネシス復活祭
参照メール▶ 7-9 ～ 7-11

これらは、ザックスの仲立ちでふたつのファンクラブが合併したあとの会報となる。

✉ 8-2
銀色の風の思い出
プレミアムFC

孤独を愛するセフィロス様にもふたりの親友が存在しました。そんな3人のほほえましいエピソードを皆様とシェアします。
3人の遊び場はもっぱらトレーニングルームで、1stの威厳を保つため、2ndたちの留守にしのびこんでいたそうです。
その遊びとは、ひとりの頭の上にバカリンゴを乗せ、離れたところから剣を投げてリンゴを射抜くという危険なゲームでした。
勝者は必ずセフィロス様で、必ずリンゴの真ん中に正宗を突き刺していたそうです。

✉ 8-3
入会受けつけました
ザックスFC

新星1stザックスさんのファンクラブがなかったのでつくりました。
あなたの会員番号：012
さっそくザックスさんの公式プロフィールをお伝えします。
出身地：ゴンガガ
家族構成：父、母
趣味：旅行。体を動かすこと全般。
ソルジャーになって世界中を飛び回りたい。そして、世界中に友達を作る。いつか、泳いで各地の友達に会いに行きたい。

✉ 8-4
裏情報入手しました
ザックスFC

会員さんから口コミ情報をいただきました。
ザックスさんの愛用水着はひまわり柄らしいです。明るいザックスさんにぴったりのイメージですね。
休暇を利用して、コスタへ行かれたそうです。ちょうど、同時多発襲撃事件の日にあたり、ザックスさんはパラソルで応戦したそうです。さすがはザックスさん！　破天荒ですね。
こんな活発なザックスさんは恋愛にも積極的で軟派な印象ですが、イザというときは意外なほどピュアらしいですよ。
ペンネーム黒服さんからの情報でした。

✉ 8-5a
発展的解消
ザックスFC

ザックスさん殉職後も、FCを存続してきましたが、コスト的な問題で、解散することになりました。
ザックスさんと交流が深い女性からのコメントです。
『ワゴン、壊れてしまって、カゴで売りにいこうと思います。ザックスもお仕事から戻ったら一緒に来てね』
彼女は殉職の事実をご存知ないようで、悲しさがいっそうつのるコメントとなりました。
それでは、会員109348人の皆様、今までありがとうございました。
ザックスさんは我々の記憶の中に生きつづけます。

✉ 8-5b
残念なお知らせ
ザックスFC

ザックスさん殉職後も、FCを存続してきましたが、コスト的な問題で、解散することになりました。
最後に、たくさんの情報提供をしてくれた黒服さんからのコメントです。
『突然、私たちの前から消えたザックス。きっとザックスも翼を得て大空を飛びまわっているんだと思います。あのひまわりのような笑顔で』
それでは、会員51836人の皆様、今までありがとうございました。
ザックスさんは我々の記憶の中に生きつづけます。

✉ 8-5c
お知らせ
ザックスFC

ザックスさん殉職後も、FCを存続してきましたが、コスト的な問題で、解散することになりました。
ご実家のお母さまからのコメントを紹介します。
『息子を応援していただき、ありがとうございます。今後とも息子をよろしくお願いします』
お母さまは殉職の事実をご存知ないようで、悲しさがいっそうつのるコメントとなりました。
それでは、会員1024人の皆様、今までありがとうございました。
ザックスさんは我々の記憶の中に生きつづけます。

✉ 8-6
銀色の風の宣言
プレミアムFC

本日は、我らが会長からメールでメッセージを受けましたので、FC会員の皆様にお伝えします。
『セフィロスは死なない。
私がいる限りセフィロスは生きている！　少なくとも我々の頭の中に。だが、安心したまえ。
私にはあるプランがあるのだ。
実現したら、知らせよう。その日を楽しみにしていてくれたまえ。
会長.H』
女性にしてはずいぶんと硬い文体ですが、心強い宣言ですね。では、また次回。

「赤い革コート」名義の会報が「女神の贈り物」について言及したり、「勉強班」が物販をあつかったりしているのはこのためだ。なお、✉ 7-11 で言及されるジェネシス追悼式(もとい復活祭)は、✉ 7-10 で言うジェネシス復活祭のつぎの年度のもの。

ペンネーム「黒服」嬢
参照メール ✉ 8-4 、✉ 8-5b

ザックスFCは、物語中に結成される新興ファンクラブ。その会員のひとり、「黒服」と名乗る人物の正体は、コスタ・デル・ソルでのザックス水着の柄などを報告することからわかるとおり、シスネである。

さまざまな結末
参照メール ✉ 8-5a 〜 ✉ 8-5c

ザックスFCはザックス殉職発表にともない解散するが、特定の条件で最終的な会員数が変わり、それによって最後の会報がこれらの3パターンにわかれる(→P.515)。大勢の会員が集まった場合はエアリスが、ほどほどの場合は「黒服」ことシスネが、あまり集まらなかった場合はザックスの母親が、あいさつの言葉を寄稿してくれるのだ。また、それぞれの会報のタイトルは、会員が多いと希望を残したものになり、少ないとあっさりした内容になる。

謎多き会長H
参照メール ✉ 8-6

セフィロスファンのなかでも選ばれた者しか入れないという伝説の会「セフィロスプレミアムファンクラブ」。その会報のうち、セフィロスの殉職を受けたこのメールには、ネット経由で活動しており素顔は会員の誰も知らないという、謎多き会長からのメッセージが寄せられている。いかにも男性的かつ特徴のある文体や、セフィロス復活に関する確信めいた言葉、そして頭文字がHであることを考えると、この人物とはもしかして……？

MAIL PERFECT GUIDE

9 迷惑メール

ザックスを利用して漁夫の利を得ようとするユフィからのお宝情報。M 8-4-1～M 8-6-6とリンクしている。

✉ 9-1
募集
美人お宝ハンター

アタシは一緒にお宝をハントする仲間を探してる。あなた、アタシの仲間にならない？　もし、あなたにその気があるなら、テストを受けてみて。
とある草原のどこかに、神羅の総務部門が隠したお宝があるらしい。これを見つけたら、仲間にしてあげる。
お宝ハンターになれば、世にも珍しいアイテムとかが手に入るわ。悪い話じゃないでしょ？
それじゃ、健闘を祈ってる。

✉ 9-2
指示書
美人お宝ハンター

テストはクリアしたから、あんたはもうアタシの仲間ね。仲間なんだから、仕事してよね。
渓谷のどこかに神羅の経理部門が隠したお宝があるらしい。これを探しだして。上司の命令は絶対で、もちろん、上司はアタシ。だから、あんたに拒否権なし。よろしく。
それじゃ、健闘を祈ってる。

✉ 9-3
指令書
美人お宝ハンター

前回の宝箱には、りょーしゅうしょしか入ってなかった。だから、あんたの仕事は失敗！　次こそ、ちゃんとしたお宝見つけてよ！
草原のどこかに、神羅の広報部門が隠したお宝があるらしい。これを探しだして。あたりには、つよ～いモンスターがいるらしいけど、気をつけてれば、きっと平気。
それじゃ、健闘を祈ってる。

✉ 9-4
特命書!
美人お宝ハンター

どういうこと!?　前の宝箱には広報誌しか入ってなかった。ちゃんとしたお宝見つけてよ！　もう1回チャンスをあげるからしっかりしてよね。
海底洞窟のどこかに、神羅の人事部門が隠したお宝があるらしい。これを探しだして。当然あたりには、すんごくつよ～いモンスターがうようよいるから、よろしく。
次こそお宝じゃないと許さないから！

✉ 9-5
命令書!!
美人お宝ハンター

前回の宝箱に入ってたのは名簿だけ！もう、あったま来た！　次、失敗したらクビ！
とある炭坑のどこかに、神羅の秘書部門が隠したお宝があるらしい。これを探しだすこと。ただし、命の覚悟をしたほうがいいよ。まぁ、覚悟する前にやられちゃうかもしれないけどね。炭坑には、すんごくつよ～いモンスターがわさわさいるから。

✉ 9-6
果たし状!!!
美人お宝ハンター

前回宝箱に入ってたのはヘンな写真だけ！　神羅のやつらは、宝箱にゴミを入れるのが習慣なの!?
もうガマンできない！　神羅のやつらは全員許せない！
海底洞窟のどこかに、神羅の科学部門のお宝がある。アタシがこのお宝をいただくよ。
アタシに取られたくなければあんたもここに来い！　お宝をかけて決闘だ!!

✉ 9-7
ここだけの話
匿名希望

アタシの名前は明かせませんが、いい情報があるので教えてあげます。
草原のどこかに秘伝のアイテムがあるらしいです。これが反神羅組織に渡ると、神羅はもう終わりです。そうなる前にアイテムを探したほうがいいんじゃないかな？

✉ 9-8
秘密の話
匿名希望

アタシの名前は明かせませんが、いい情報があるので教えてあげます。このあいだの匿名希望とは無関係の別人だから、安心してください。
とある海底洞窟のどこかに秘伝のアイテムがあるらしいです。これが反神羅勢力に渡ると、神羅は一巻の終わり。そうなる前にアイテムを探したほうがいいんじゃないかな？

✉ 9-9
内緒の話
匿名希望

アタシの名前は明かせませんが、いい情報があるので教えてあげます。このあいだの匿名希望とは無関係の別人だから、安心してください。
とある洞窟のどこかに秘伝のアイテムがあるらしいです。これが反神羅勢力に渡ると、神羅は一瞬で終わり。そうなる前に探し出したほうがいいんじゃないかな？

✉ 9-10
ちょっといい話
匿名希望

アタシの名前は明かせませんが、いい情報があるので教えてあげます。このあいだの匿名希望とは無関係の別人だ

✉ 解説

MAIL PERFECT GUIDE

お宝ハンター活動開始

参照メール▶ ✉ 9-1～✉ 9-6

ふてぶてしくも「美人お宝ハンター」を名乗る人物からの、強引な協力要請メール。ミッションの「美人お宝ハンターからのメール」に対応している。文面からわかるとおり差出人はユフィで、差出人名でスケベな男を釣り出し、ウータイ再興に必要なお宝を横取りしようという魂胆がこめられたもの。宝箱には、ある意味神羅の機密とも言える書類の数々とマテリアが入っているのだが、この時点のユフィはそれらの価値を理解していないため、ザックスに不満をつのらせる……という、逆ギレじみた内容になっている。



⬆自分が悪いクセに、ザックスに問いつめられるとベそをかくユフィ。もっとも、これも同情を引いて油断させるためのウソ泣きのようだが……。

正体バレバレ

参照メール▶ ✉ 9-7～✉ 9-12

神羅にとってマズイものがあるというふれこみで各地のお宝情報を教え、会社の機密を守るべくザックスが駆けつけたらお宝を横取りしよう……という詐略メール。差出人は匿名だが、ユフィであることは文面からバレバレ。さらに、「前回の匿名希望とは別人だから」という断り書きを入れていることが、差出人が同一人物である事実をかえって明言してしまっているなど、まだまだ詰めがアマい。



から、安心してください。
とある炭坑のどこかに秘伝のアイテムがあるらしいです。これが反神羅勢力に渡ると、神羅は一瞬でぺちゃんこ。そうなる前に探し出したほうがいいんじゃないかな？

✉ 9-11
耳寄りな話
匿名希望

アタシの名前は明かせませんが、いい情報があるので教えてあげます。このあいだの匿名希望とは無関係の別人だから、安心してください。
プレート内部のどこかに秘伝のアイテムがあるらしいです。これが反神羅勢力に渡ると、神羅の息の根は止まる！そうなる前に探し出したほうがいいんじゃないかな？

✉ 9-12
おいしい話
匿名希望

アタシの名前は明かせませんが、いい情報があるので教えてあげます。このあいだの匿名希望とは無関係の別人だから、安心してください。
とある洞窟のどこかに秘伝のアイテムがあるらしいです。これが反神羅勢力に渡ると、神羅はすぐにご臨終！ そうなる前に探し出したほうがいいんじゃないかな？

✉ 9-13
予告状
ユフィ

洞窟にすんごいお宝があるらしい。
でも、アタシがいただいちゃうよ！
あしからず。
あんたにだけは、ぜったい、ぜったい渡さないんだから!!

✉ 9-14
また予告状
ユフィ

前回のお宝は、あんたに譲ってあげる。ぜんぜんたいしたことないお宝だからね。
でも、海底洞窟にあるお宝は本当にすごいんだから。
ぜったいアタシがいただいちゃうよ！
あんたにだけは渡さないんだから。

✉ 9-15
今度こそ予告状
ユフィ

前回のお宝は、ぜんぜんたいしたことなかったからあんたに譲ってあげる。
でも、今度のは本当にすごいんだから。炭坑にあるお宝はアタシがいただいちゃうよ！ あんたにだけはぜったいに渡さないんだから。

✉ 9-16
平気!
ユフィ

お宝探しで荒野に来てる。
お宝はまだ見つかってないけど、道になんてぜんぜん迷ってないから、お宝はアタシがいただいちゃうよ。

✉ 9-17
来ないで
ユフィ

お宝探しでスラムに来てる。
お宝はまだ見つかってないけど、モンスターに囲まれたりしてないから、このお宝はアタシがいただいちゃうよ。
ぜったいに渡さないんだから。

✉ 9-18
(無題)
ユフィ

プレート内部にいる。
ぜんぜんへいきだからぜったいこないで。

MAIL PERFECT GUIDE 10 ショップニュース

M 6-2-1 ～ M 6-2-6 の依頼人である都市開発部門主任が、ザックスに協力謝礼として紹介するショップを説明。

✉ 10-1
世界一のショップ
ショップニュース

我ら都市開発部門のミッションを遂行していただき、感謝している。
謝礼といってはなんだが、八番街に新装開店した『八番街マテリア店』のチラシをプレゼントしよう。
この店は、売り上げ額世界一を誇る、便利で有名なショップだ。改装のため、長らく休業していたが、このたび新装開店したんだ。
ぜひともこの店を活用して、会社の任務にいっそう励んでくれたまえ。

✉ 10-2
伝統のショップ
ショップニュース

都市開発部門のミッションを数多く遂行していただき、感謝している。
日ごろの多大な協力に感謝して、『伍番街マテリア店』のチラシを送らせてもらう。世界初のマテリア専門店で歴史ある老舗店だ。会員制で、選ばれた顧客としか商売しないというスタンスを貫いている。その分、品揃えには期待してもらってかまわない。
ぜひともこの店を活用して、会社の任務にいっそう励んでくれたまえ。

✉ 10-3
憧れのショップ
ショップニュース

都市開発部門のミッションを数多く遂行していただき、感謝している。今回のミッションで、都市開発の一連のプロジェクトが終了する。
ここまで無事に進んだのは、ザックス君のおかげだ。これまでの協力に感謝して、『六番街アクセサリ店』のチラシを贈る。誰もがひとつは欲しがると言われる憧れのアクセサリ店だ。
ぜひともこの店を活用して、会社の任務にいっそう励んでくれたまえ。

ユフィの策略

参照メール ✉ 9-13 ～ ✉ 9-15

正体を隠すことをやめたユフィが、ザックスからお宝を横取りしようとして出した策略メール。ユフィはザックスの対抗心をあおっているつもりだが、ザックス自身は子どもの身で危険な地へ特攻するユフィを気づかって目的地へ向かうことになる(→P.320)。何度もくろみに失敗しても「大したものじゃないからゆずってやった」と言い張るのが、負けず嫌いのユフィらしい。

ユフィ危機一髪？

参照メール ✉ 9-16 ～ ✉ 9-18

毎度おなじみ迷惑娘ユフィの人さわがせなメール。遠まわしなS.O.S.発信かと思いきや、心配して飛んできたザックスからお宝をかすめ盗るのが狙いという、意地の悪い内容になっている。✉ 9-18 はタイトルがついていないうえに文章も断片的でいかにも切迫した雰囲気が漂うが、あわてて駆けつけてみると、またしてもガックリさせられることに……。

各地の店舗

参照メール ✉ 10-1 ～ ✉ 10-3

6-2 ミッドガル都市開発部門の特定のミッションをクリアすると、ミッションの依頼人である都市開発部門主任が、お礼としてこれら3つのショップのアドレスを紹介してくれる。✉ 10-3 で人々のあこがれとされているショップは、『FFⅦ』の時点でも開発途上である六番街に存在するようだが、未完成の区街でも、商業区だけは発達しているということだろう。

D.M.W IMAGE GALLERY

心の映像ギャラリー

D.M.Wのリーチ画面では、絵柄がそろいかけている人物に関するザックスの思い出が、「心の映像」として浮かび上がる。各キャラクターごとの心の映像を、セリフつきでお見せしよう。

D.M.W IMAGE LIST

心の映像リスト

絵柄	タイトル	掲載ページ	映るようになる時期	達成率
セフィロス	**1** ウータイからの引きあげ	P.529	ウータイから帰還したあと	+10%
	2 敵は一撃で	P.529	ウータイから帰還したあと	+10%
	3 電光石火	P.529	シスネと出会ったあと	+10%
	4 クラス1stは特別待遇？	P.530	バハムート・烈を倒したあと	+10%
	5 魔晄の泉	P.530	ニブル魔晄炉内部を訪れたあと	+25%
	6 ジェノバ・プロジェクト	P.531	セフィロスがニブルヘイムに火を放ったあと	+25%
アンジール	**1** 精神状態を高めろ	P.532	仮想空間での訓練が中止されたあと	+25%
	2 訓練の成果	P.532	仮想空間での訓練が中止されたあと	+25%
	3 1stへの道は険し	P.533	仮想空間での訓練が中止されたあと	+10%
	4 子犬のザックス	P.533	仮想空間での訓練が中止されたあと	+10%
	5 いざウータイへ	P.533	仮想空間での訓練が中止されたあと	+10%
	6 バスターソードの使い時？	P.533	タンブリン砦を訪れたあと	+10%
ツォン	**1** タークスの仕事	P.534	バノーラ村から帰還したあと	+10%
	2 陽動作戦	P.534	バノーラ村から帰還したあと	+25%
	3 ザックスはご多忙	P.534	バノーラ村から帰還したあと	+10%
	4 神羅ビル襲撃の爪痕	P.535	バハムート・烈を倒したあと	+10%
	5 モデオヘイムをあとに	P.535	モデオヘイムから帰還したあと	+10%
	6 亡き友たちの墓前で	P.535	モデオヘイムから帰還したあと	+25%
クラウド	**1** 援護射撃	P.536	クラウドと出会ったあと	+25%
	2 メシをおごる相手は	P.536	ジュノンから帰還したあと	+25%
	3 男の悩み	P.537	ニブルヘイムへ出発したあと	+10%
	4 給水塔にて昔を思う	P.537	ニブル魔晄炉内部を訪れたあと	+10%
	5 追っ手との戦い	P.537	ニブル平原を訪れたあと	+10%
	6 つかの間の安息	P.537	ゴンガガを訪れたあと	+10%
エアリス	**1** お花の世話はエアリスが	P.538	伍番街プレート内部から転落したあと	+10%
	2 スラムは平気？	P.538	スラムの教会前でヘッジホッグパイを倒したあと	+25%
	3 砂場ではね起き	P.538	バハムート・烈を倒したあと	+25%
	4 新しい髪型	P.539	モデオヘイムから帰還したあと	+10%
	5 ドロボウ少年ふたたび	P.539	モデオヘイムから帰還したあと	+10%
	6 今度会うときは	P.539	ニブルヘイムへ出発したあと	+10%
シスネ	**1** タークスの連携	P.540	シスネと出会ったあと	+25%
	2 キビしい！	P.540	伍番街プレート内部から転落したあと	+10%
	3 食事のお誘い	P.540	バハムート・烈を倒したあと	+10%
	4 休暇中の偶然？	P.541	モデオヘイムから帰還したあと	+25%
	5 ツォン、謎多き男	P.541	ジュノンを訪れたあと	+10%
	6 "偶然"の真相	P.541	ジュノンから帰還したあと	+10%
ジェネシス	**1** バノーラ村工場にて	P.531	魔晄試験採掘施設でジェネシスを倒したあと	+45%
	2 モデオヘイムでの決戦	P.531	魔晄試験採掘施設でジェネシスを倒したあと	+45%
(全員用)	仮想空間における訓練(前半)	―	(最初から)	―
	仮想空間における訓練(中盤)	―	(最初から)	―
	仮想空間における訓練(後半)	―	仮想空間での訓練が中止されたあと	―
	ジェネシスとのやり取り	―	バノーラ村から帰還したあと	―
	バノーラ村の空爆	―	バノーラ村から帰還したあと	―
	1stたちの模擬戦(アンジール中心)	―	伍番魔晄炉でセフィロスの回想を聞いたあと	―
	1stたちの模擬戦(ジェネシス中心)	―	伍番魔晄炉でセフィロスの回想を聞いたあと	―

※各タイトルは、本書で独自につけたもの　※「達成率」についてはP.43を参照　※以降のページでは、「全員用」のものは割愛している



セフィロス

SEPHIROTH

物語序盤から終盤までザックスに関わる人物なだけに、本編の流れに沿った映像が中心。セリフが多いのも特徴だ。



SEPHIROTH

1 ウータイからの引きあげ

ラザードが用意したヘリでウータイから引きあげるセフィロスとザックス。アンジールの裏切り疑惑が浮上した直後なので、ふたりの顔色は冴えない。



ラザード：ふたりともご苦労だったね。……アンジールがいないようだが？



（うつむくザックス）
セフィロス：行方不明だ。詳しくはあとで話す。



セフィロス：事態は大きくなる。覚悟しておけ。

SEPHIROTH

2 敵は一撃で

森のなかで、セフィロスがザックスに戦闘訓練をほどこす。セフィロスらしくもなく人の面倒を見るのは、親友アンジールに言い含められたから（→P.532）？



セフィロス：敵は一撃で仕留めること。さあ、やってみろ。一撃だぞ。
ザックス：手本はなしかよっ!?　くそ、やればいいんだろ！



ザックス：（言われたとおりモンスターを倒し）よっし、一撃で倒したぜ！



セフィロス：相手が弱すぎたな。さあ、次だ。

SEPHIROTH

3 電光石火

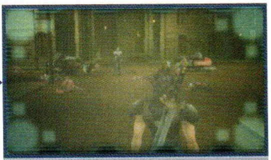
ジェネシス軍の襲撃で混乱する八番街に駆けつけたセフィロスとザックス。その場を引き受けようとするザックスだが、セフィロスと一緒では出る幕ナシ。



（八番街に駆けつけたセフィロスとザックスの前に、ジェネシス・コピーたちが立ちふさがる）



ザックス：よしっ、ここは俺に任せてセフィロスは先に行ってくれ！
（ザックスが話すそばから、そのわきをセフィロスが駆け抜けていく）



セフィロス：（瞬時に敵を一掃して）何か言ったか？　先を急ぐぞ。

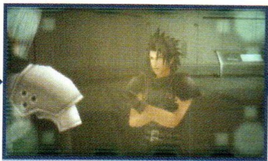
SEPHIROTH

4 クラス1stは特別待遇?

ソルジャー・クラス1stになって間もないザックスが、クラス1stの待遇についてセフィロスに尋ねる。もっとも、結局教えてくれるのは、クラス2ndのカンセルだ。



ザックス:なあ、セフィロス。1stって、待遇も特別なのか?



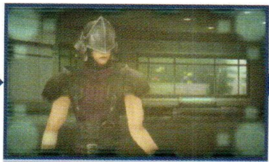
セフィロス:どうして俺に聞くんだ?
ザックス:いや、あんたって他のソルジャーと違うとこ多いし……。



セフィロス:1stのことはラザードにでも聞いてみろ。(立ち去る)



ザックス:……なんだ、機嫌悪かったのか?
カンセル:おまえ、そんなことも知らないで1stやってんの?



カンセル:まず、専用の装備が持てて……支給品以外の使用が認められてて……それから、命令の拒否権もあるとかないとか……。あくまでも非公式らしいけどな。



ザックス:ふ〜ん……。(立ち去る)
カンセル:……って人の話聞けよ。

SEPHIROTH

5 魔晄の泉

ニブル山の中腹に湧いた魔晄の泉を前にして、セフィロスがマテリアの説明をする。『FFⅦ』でもおなじみの場面だが、質問するのはクラウドではなくザックス。



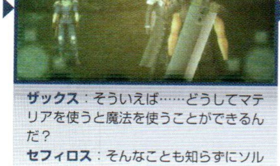
ザックス:……これは?
セフィロス:魔晄の泉。自然の驚異というやつだな。



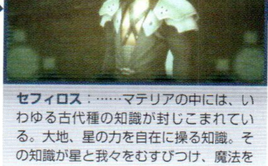
ティファ:こんなにきれいなのに……。このまま魔晄エネルギーを吸い上げ続けたらこの泉も消えてしまうのね。



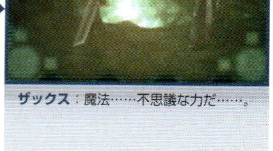
セフィロス:魔晄エネルギーが凝縮されるとマテリアができる。天然のマテリアを見るなんてめったにない機会だ。



ザックス:そういえば……どうしてマテリアを使うと魔法を使うことができるんだ?
セフィロス:そんなことも知らずにソルジャーをやってるのか?



セフィロス:……マテリアの中には、いわゆる古代種の知識が封じこまれている。大地、星の力を自在に操る知識。その知識が星と我々をむすびつけ、魔法を呼び出す……といわれている。



ザックス:魔法……不思議な力だ……。



SEPHIROTH

6 ジェノバ・プロジェクト

5と同様『FFVII』の回想場面に登場した、神羅屋敷地下でのひと幕。ジェノバ・プロジェクトの概要と己の正体を知ったセフィロスが狂気におちいっていく。



セフィロス：（ザックスに聞かせるように）昔、この星を災害が襲った。おまえたちの祖先は逃げ回り……隠れたおかげで生きのびた。



セフィロス：星の危機はセトラの犠牲で回避された。その後でのうのうと数を増やしたのがおまえたちだ。



セフィロス：セトラはこうしてレポートの中に残るだけの種族になってしまった。
ザックス：それがあんたとどういう関係があるんだ？



セフィロス：わからないのか？ 2000年前の地層から発見された、ジェノバと名づけられた古代種。そしてジェノバ・プロジェクト。



セフィロス：ジェノバ・プロジェクトとは古代種……つまりセトラの能力を持った人間を創り出すことだ。



セフィロス：……創り出されたのは俺だ。
ザックス：つ、つくりだされた!?

ジェネシス

GENESIS



ほかのキャラクターに関する心の映像とちがい、物語中の特定の場面を断片的につないだ内容で、セリフもない。

GENESIS

1 バノーラ村工場にて

物語序盤の、バノーラ村工場の2階でジェネシスが初登場した場面の断片から構成される映像クリップ。





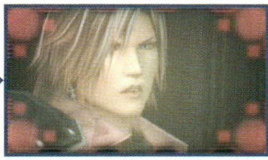


GENESIS

2 モデオヘイムでの決戦

モデオヘイムの魔晄試験採掘施設での場面の抜粋。劣化が目に見えて進んだジェネシスが、ザックスに戦いを挑む。







アンジール

ANGEAL



物語最初の任務で姿を消すため、過去の訓練の思い出ばかり。どの映像も、ザックスとの強い絆を感じさせる。

ANGEAL

1 精神状態を高めろ

モンスターとの戦闘訓練を通じ、精神を高めることの大切さをアンジールに教わるザックス。「力を解放させる感じ」とは、リミット技発動時の感触のことか。



（アンジールに監督されながら、ザックスがモンスターと向き合っている）



ザックス：精神を高め、肉体と一致させて……（モンスターに斬りつけ）ハッ!!



ザックス：ふーっ……。ど、どうだった？　いい線いってただろ？



アンジール：それは意識を集中してるだけだ。おまえの力が解放されたわけじゃない。



ザックス：まあね、確かにあの感じとは違うわ。

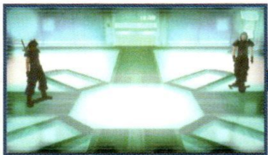


アンジール：力を解放できる精神状態を知ることだ。それができなきゃ、1stは無理だな。さあ、行くぞ！
ザックス：マジかよ!?

ANGEAL

2 訓練の成果

砂漠を模した仮想空間で、ザックスが過去の自分のデータと戦闘訓練をする。ラチが明かないと見たアンジールの、訓練の中断のさせかたがなかなか過激。



アンジール：ちゃんと鍛えたんだろうな？
ザックス：レベルアップしたし、楽勝だぜ。
アンジール：では成果を見せてもらおう。



（仮想世界にやってきたふたり）
アンジール：さあ、先月のおまえのデータだ。
ザックス：よっしゃ！　覚悟しろ先月の俺!!



ザックス：とりゃああああああああああああっ!!（データの自分と打ち合う）



アンジール：（戦いに決着がつきそうにないのを見て）……まるで成長してない、か。訓練中止!!



ザックス：（アンジールの攻撃を受け）ぐはああぁぁぁっ!!



アンジール：一度セフィロスにでも預けてみるか……。



ANGEAL

3 1stへの道は険し

クラス1stを目指すための心得をアンジールに説かれるザックス。「夢と誇りを忘れるな」は何度となく言われている様子。



アンジール：1stへの道は、それほど甘くないぞ。必要なのは強さだけじゃないんだ。



ザックス：んなこと、わかってる。でも俺は1stになりたいんだよ。
アンジール：いいか、ザックス。1stになりたいなら……。



ザックス：夢と誇りを忘れてはいけない！　そして俺の夢は英雄になること！
アンジール：……わかった。ならば応援してやる。

ANGEAL

4 子犬のザックス

忘れものをしてあわてるザックスにあきれるアンジール。ザックスを子犬あつかいするアンジールの心情がうかがえる。



ザックス：（アンジールと通路でハチ合わせして）うわっと！
アンジール：何を慌てているんだ？



ザックス：マテリア探してたら……任務の出発に遅れちまって……!!
アンジール：なるほどな。だが剣はどうした？　任務に行くんだろ？



アンジール：（あわてて剣を取りに走っていくザックスを見送り）……あいかわらず子犬だな。

ANGEAL

5 いざウータイへ

ウータイへ向かうザックスとアンジール。活躍すれば昇進という大仕事を目前にしたザックスの気負いが伝わってくる。



（神羅ビル屋上に待機しているヘリへ向かうザックスとアンジール）



アンジール：（先にヘリへ近づき）ザックス、行くぞ。



ザックス：おっし！　英雄になってやるぜ！

ANGEAL

6 バスターソードの使い時？

窮地でもバスターソードの使用をしぶるアンジール。傷つけたくないからと本編で話すが、使いにくいというのが本音？



（橋の上でモンスターの群れに取り囲まれたザックスとアンジール）



ザックス：さすがに、その剣使わないとマズイんじゃないの？
アンジール：この剣は……重くて使いにくいんだ。



ザックス：ちぇっ、じゃあ軽いの持ってこいよなー!!

ツォン



本編でザックスと一緒に行動するときの様子が補完されているほか、物語中以外での会話の模様が描かれる。

TSENG

TSENG

1 タークスの仕事

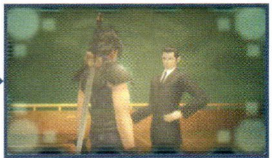
パノーラ村空爆直後の会話。社の方針に疑問を抱くザックスと、社のためなら汚れ役もいとわぬツォンの差が浮き彫りに。



(パノーラ村から神羅ビルにヘリで帰還したザックスとツォン)
ザックス:おい、ツォン。



ザックス:おまえ、あの村を空爆して平気なのか？　俺、ぜんっぜん納得いかねー!!



ツォン:我が社の不祥事の痕跡はすべて消される。それを支えるのも我々タークスの仕事だ。
ザックス:またそれかよ……。

TSENG

2 陽動作戦

ツォンをおとりに敵の背後を突こうとして失敗するザックス。物語中には描かれない、魔晄炉警備任務中のひとコマか。



(下層にウータイ兵たちが見える)
ツォン:……応援を呼ばれるとやっかいだ。(ザックスに電話する)



ツォン:俺が敵を引きつける。確実に倒してくれ。
ザックス:任せとけって。



(下層に飛び降りるツォン)
ウータイ兵:タークスか!?　かかれ！
ザックス:(飛び降りながら)うおりゃあああああああ!!



ザックス:(ツォンとウータイ兵のあいだに着地してしまい)あれっ!?



ウータイ兵:ソ、ソルジャーだ！　みんな来てくれー！(逃げ去ろうとするもツォンに銃撃され)ぐはあぁっ！



ツォン:……何をしている？　応援を呼ばれてしまったぞ。
ザックス:悪い……飛びすぎた……。

TSENG

3 ザックスはご多忙

受付嬢をナンパするザックス。多忙を装ってツォンからの仕事の話を切り上げようとするも、ツォンはすべてお見通し。



ザックス:俺、ザックス。あんたの名前は？(携帯電話が鳴ったのに気づき)おっと、ちょっと待ってくれ。



ザックス:あー、ツォンか。今忙しいから、ちょっと遅れるわ。
受付嬢:あの～、後ろ……。



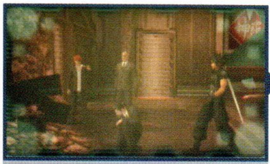
ザックス:ん？　げっ！　ツォン！
ツォン:忙しいのは終わったか？



TSENG

4 神羅ビル襲撃の爪痕

ジェネシス・コピー軍団の襲撃を受けた直後の神羅ビル。ツォンが、調査活動を本分とするタークスを代表して、事件の根本的な解決をザックスに頼む。



（ジェネシス・コピーたちの襲撃で荒らされた神羅ビル内を検分しているツォン、レノ、ルード）



ザックス：（3人に近づき）しかし、派手にやってくれたねぇ……。



ツォン：やつらの動きは、我々タークスがつかむ。ザックス、その後は頼んだぞ。
ザックス：ああ、任せろ！

TSENG

5 モデオヘイムをあとに

アンジールとの別れの衝撃でその場を離れがたいザックスと、そんな心情を察して彼を待つツォンとクラウド――沈痛な空気のなか、3人がモデオヘイムを去る。



（モデオヘイムの入口でザックスを待つツォンとクラウド。しばらくしてザックスが姿を見せる）



ザックス：……悪い……待たせた。



ザックス：帰ろう……。

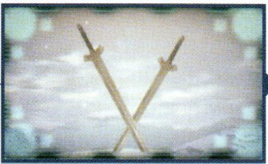
TSENG

6 亡き友たちの墓前で

ザックスの亡きソルジャー仲間、セバスチャンとエッサイの墓を訪れるザックスとツォン。セバスチャンとエッサイは『BC』第7、8章の登場人物で、彼らが命を落としたアイシクルロッジに墓がある。



ツォン：彼らか……。
ザックス：ああ。



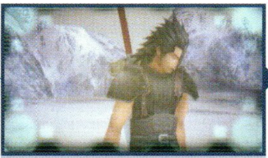
ザックス：（墓標がわりに立てられた2本の剣を見つめ）久しぶりだな……。セバスチャン、エッサイ。



ツォン：ザックス、すまない……。アバランチへの対応でソルジャーに犠牲者を出してしまって……。



ザックス：気にすんな。こいつらは最後に正気に戻った。それにここに来ればいつでも会える。



ザックス：……こっちは元気でやってる。だから、心配しないで休んでてくれ。



ザックス：じゃあ、またな。
（その場を立ち去るザックスとツォン）

クラウド

CLOUD



モデオ渓谷での様子にはじまり、物語中でザックスとクラウドが一緒に行動するさいの交流の模様が描かれる。

CLOUD

1 援護射撃

モデオ渓谷にて、モンスターに背後をとられてしまったザックスを、クラウドが銃で援護。ふたりが互いの自己紹介を終えて間もないころの出来事と思われる。



（山道に現れたモンスターの群れを、ひとりで片づけるザックス）



ザックス：楽勝、楽勝～。（油断していると、背後に別のモンスターが出現）



クラウド：ザックス、伏せて!!



（クラウドが銃でモンスターを撃退）



ザックス：優しい顔してなかなかやるね～。助かったよ、サンキューな。



クラウド：（マスクを取りながら）役に立ったなら良かった。

CLOUD

2 メシをおごる相手は

ジェネシス軍が退散した直後のジュノン。ヘリ酔いから回復しないクラウドにメシをおごる約束を果たそうとするザックスだが、思わぬオマケがついてきて……。



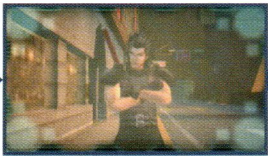
ザックス：クラウド、ここにいたのか。……大丈夫か？



隊長：ザックスさん、こいつ知ってるんですか？
ザックス：田舎者どうしの友達なんだ。……で、メシは食えそうか？



隊長：え、メシっすか？　ごちそうさまです。
兵士：やったー！



ザックス：えっ!?　ちょっ……。……んー、まいったな。よし！　わかった！



ザックス：おまえらにも好きなもん食わしてやる！　そのかわりクラウドのこと頼むぞ。
隊長、兵士：はっ！　ありがとうございます！



クラウド：ザックス、ありがとう……。俺も一緒にいこうかな。



CLOUD

3 男の悩み

ニブルヘイムへの道中、寝転んで空をながめるザックス。空を怖がるエアリスに目の前の光景を見せたいと考えるが、事情を知らぬクラウドは不思議顔。



ザックス：この空、見せてやりてーな……。



クラウド：ザックス、そろそろ出発だよ。……どうかしたの？
ザックス：ああ……男の悩みだ。



ザックス：（勢いよくはね起き）よし行こう！

CLOUD

4 給水塔にて昔を思う

ニブルヘイムに着いた日の夜、昔ティファと約束した給水塔で、クラウドが回想にふける。彼女のことをザックスに話さないのは、思い出を大切にしたいから？



ザックス：……眠れないのか？
クラウド：うん、ちょっと昔を思い出してた……。



ザックス：……昔、か。話し相手になってやろうか？



クラウド：ありがとう、ザックス。でも、明日は早いから、もう寝るよ。

CLOUD

5 追っ手との戦い

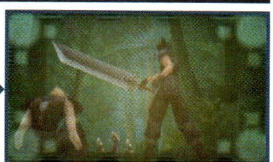
魔晄中毒となったクラウドを背負いながらニブルヘイムを脱出し、ミッドガル目指して逃避行をつづけるザックスが、目の前に現れた神羅の追っ手を迎え討つ。



ザックス：悪いな、クラウド。またちょっと休憩タイムだ。



（ザックスとクラウドの行く手に神羅兵たちが待ちかまえている）



ザックス：見てのとおり病人連れだ。さっさと始めるぞ。

CLOUD

6 つかの間の安息

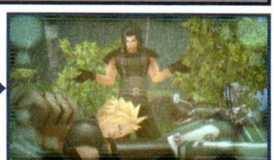
シスネからもらったバイクで逃避行中、休息をとるザックスとクラウド。無反応のクラウドにつとめて明るく声をかけつづけるザックスの様子が痛々しい。



ザックス：ここなら襲われても対応できるな。



ザックス：クラウド、しばらく眠っててていいぞ。



ザックス：俺が見張ってるから心配するなって。

エアリス



AERITH

どれもスラムでの楽しいひとときを描いた内容。ザックスがエアリスとの仲を深めていく様子がこまかくわかる。

AERITH

1 お花の世話はエアリスが

花の世話を手伝おうと申し出るザックスだが、古代種ならではの力で花の心を察してか、エアリスはそれを断る。



ザックス：花の手入れ、俺も手伝うよ。



エアリス：ううん、いいの。だってお花たち、私に世話してもらいたがってるから。



ザックス：マジかよ……。

AERITH

2 スラムは平気?

エアリスに連れられてスラム街を歩くザックス。慣れない土地ながら妙になじんだ様子の彼を見て、エアリスが喜ぶ。



ザックス：ここがスラムか……。
エアリス：どうかした？
ザックス：ずいぶんゴチャゴチャしてんのな。



エアリス：こういうところ……苦手？
ザックス：残念ながら、ぜんっぜん平気。



エアリス：やった。ザックスなら、そう言うと思った。
ザックス：それ、よろこんでいいのか……？

AERITH

3 砂場ではね起き

足場の悪い砂場でも、教会でやったようにはね起きができる？ エアリスからザックスへの、ちょっと意地悪な注文。



エアリス：ねぇ、ザックス。
ザックス：ん？



エアリス：前にしてた『はね起き』、この砂場でもできる？



ザックス：もっちろん！ じゃ、成功したらデート1回な？
エアリス：うん。でも失敗したら……私のお願い、ひとつ聞いてね。
ザックス：おう。



ザックス：あ……っと……。（はね起きに失敗してしまう）



ザックス：お、お願い！ もう1回チャンスを……。
エアリス：しかたないなぁ……。じゃあ、もう1回だけね。



ザックス：よっ、と！ （今度は成功し）へへっ、どんなもんだい！



AERITH

4 新しい髪型

バスターソードをアンジールから受け継いで、心機一転を図るザックス。しかし、決意の証として変えた髪型を、エアリスに笑われてしまい……。



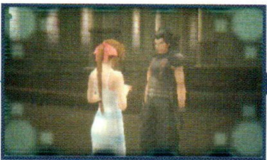
エアリス：クスクスクス……。



ザックス：そ、そんなにヘンか!?



エアリス：だって、いきなり変わってるんだもん。



ザックス：前の髪のほうがいいかな。
エアリス：ううん、そんなことない。似合ってる。



ザックス：そーだろ？　そーだろ？



エアリス：でも、やっぱりまだ見なれない。
ザックス：はやく見なれてくれよ……。

AERITH

5 ドロボウ少年ふたたび

エアリスと歩いていたザックスが、以前彼の財布を盗んだ少年と再会。ザックスのおかげで少年の母は病気から回復したようだが、少年の生意気さは変わらず。



ザックス：よう！　ドロボウ少年。
少年：久しぶりだね、兄ちゃん。



エアリス：お母さん、元気になった？
少年：うん。兄ちゃんの財布は役にたたなかったけどね。



ザックス：たいしたガキだ。

AERITH

6 今度会うときは

ニブルヘイムへ発つ前に、再会時はピンク色の服を着るようエアリスに言うザックス。この約束が、『FFⅦ』でおなじみの服へとエアリスが着替えるきっかけに。



ザックス:なあ、エアリス。これからは、会ったときに必ず約束をしないか？
エアリス：約束？　次に会う？



ザックス:いや、俺たちがする約束は『会うときの約束』。エアリスはピンク色の服を着てくる、とかさ。



エアリス：ふふっ、なにそれ。

シスネ

CISSNEI



コスタ・デル・ソルでの休暇の前後を描く4と6は、ザックスがシスネに監視されていた事実を補足する内容だ。

CISSNEI

1 タークスの連携

八番街からジェネシス軍を撃退する途中、窮地に立たされたシスネ。ザックスがヒーローよろしく駆けつけようとするが、シスネのタークス仲間に出番を奪われる。



シスネ：(負傷した片腕を押さえて)はぁ……はぁ……。



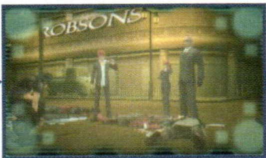
シスネ：くっ……しくじったわ……。



ザックス：(橋から飛び降りて)とうっ！おっと、こりゃやべえ！



ザックス：とりゃあああああああああ!! !!(急に立ち止まる)



(レノとルードがモンスターを一掃)
レノ：一件落着だぞ、と。
ルード：一足遅かったな。



シスネ：タークスの連携も、なかなかでしょ？

CISSNEI

2 キビしい!

伍番魔晄炉付近でホランダーを探しつつ、シスネと一緒のひとときを過ごそうとするザックス。しかし、あくまで仕事の効率を求めるシスネの前に轟沈する。



ザックス：ホランダーのヤツ、どこ逃げたんだ？
シスネ：見失ったようね。



ザックス：ああ、なかなかキビしい……。せめてタークスが一緒ならな～。



シスネ：一緒は無駄ね。手分けして捜しましょう。

CISSNEI

3 食事のお誘い

ザックスから食事の誘いを受けるシスネだが、任務を理由にあっさり断る。ここで彼女が言う「恐いタークスの主任」とは、『BC』に登場するヴェルドのこと。



ザックス：お、シスネ。今夜メシでもどうだ？



シスネ：残念。たった今、任務が入ったところよ。



ザックス：うーん、そうかあ……。俺が上に掛け合ってみようか？
シスネ：やめた方がいいわ。タークスの主任は恐いわよ。



CISSNEI

4 休暇中の偶然?

休暇を強制されたザックスが、船でシスネと"偶然"再会。このときザックスは機密に触れた者として警戒される立場で、シスネは彼の監視を命じられている。



(ひとりで船のデッキにたたずんでいるザックス)
シスネ：ザックス！



ザックス：シスネ？
シスネ：こんなところで何してるの？



ザックス：さあな、突然コスタで休暇取れってさ。で、そっちは？
シスネ：偶然ね。私も主任に休暇をもらったのよ。



シスネ：せっかくだからコスタでバカンスしようと思って。



ザックス：……この休暇、統括の指令じゃないんだよ。
シスネ：せっかくの休暇よ。仕事なんて忘れて、羽を伸ばしましょ。じゃ、またね。(立ち去る)



ザックス：羽とか翼とか、もういいよ……。(しばし考え)……偶然、か。

CISSNEI

5 ツォン、謎多き男

コスタ・デル・ソルからジェネシス軍を撃退したザックスが、任務のためとはいえ常夏の地に暑苦しい制服姿で現れたツォンに、素朴な疑問を抱く。



ザックス：(ツォンのあとにつづくシスネを呼び止め)……待て、シスネ。ツォンは、どこでもあのスーツなのか？



シスネ：……ひょっとして、水着姿見たかった？
ザックス：いや、暑くないのかなって。



ツォン：何をしている。急ぐぞ。
(ツォンとシスネが先へ進む)
ザックス：暑くないのか……？

CISSNEI

6 "偶然"の真相

ジュノン襲撃事件直後のザックスとシスネ。うしろめたさから、コスタ・デル・ソルでの自分の目的がザックスの監視だったと打ち明けようとするシスネだが？



ザックス：俺はこれからミッドガルに戻るけど？
シスネ：そう……私たちはこの騒ぎの後始末よ。



シスネ：ザックス、休暇のことなんだけど、私、本当は……。



ザックス：気にすんなって。おまえはタークスだろ？　それに、昔のことはもう忘れた。

CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-

シナリオスタッフQ&A

Question & Answer

20年以上も前からの出来事が複雑にからみ合う『CC』の物語では、本編をプレイするだけでは読み解くことが困難な部分が多い。それらの疑問点に関して、シナリオスタッフのかたからていねいなご回答をいただいた。

1 ソルジャー大量脱走事件

Question ▶ 1-1

この事件の全貌について教えてください。

Answer ▶ 1-1

己の正体を知ったジェネシスが、自分を劣化から救う条件として復讐計画に協力するようホランダーから持ちかけられ、これを承諾。神羅に対抗しうる軍を組織するべく、コピーの土台となるソルジャーたちをバノーラ村に連れ去った……という流れです。

Question ▶ 1-2

アンジールは、事件の知らせをザックスの訓練中に受け取ったようですが、この時点でジェネシスが裏切ったということを理解していたのでしょうか?

Answer ▶ 1-2

アンジールが訓練中に受けたのは「ジェネシスを筆頭としたソルジャー大量脱走事件が発生し、ウータイの作戦が中止になった」という連絡だけです。脱走の原因に「劣化」が関わっていることは予想していますが、ソルジャーたちが「脱走してどうするつもりなのか」をあれこれ推測している状態で、「ジェネシスが裏切った」という決定的な結論には達していません。

ジェネシスとは付き合いが長いので、「ジェネシスならば裏切りかねない」とは予想しつつも、親友として「裏切ってほしくない、裏切るはずがない」と疑念を打ち消し、ジェネシスを信じたいと葛藤している状態です。ウータイ派遣時に、ジェネシス・コピーがいることも想定はしていませんでした。

Question ▶ 1-3

ウータイでの任務中にアンジールが失踪した経緯を教えてください。

Answer ▶ 1-3

A1-2のとおり、アンジールはジェネシスの真意を測りかねている状態でジェネシスと遭遇します。

思いがけないジェネシスとの再会において、アンジールはジェネシスから事情を聞き、神羅にもどるよう説得を試みます。しかし、ジェネシスはアンジールの求めには応じず、逆に神羅への復讐計画に対する協力を持ちかけ、拠点があるバノーラへ誘います。

アンジールは自力でジェネシスを説得して問題を解決しようと考えており、ザックスを巻きこんでしまうことを避けたいと思っています。このため、ザックスがもどってくるまでにジェネシスを説得するのは不可能だと判断して、ジェネシスとともにバノーラへ行くことに合意します。アンジールにはジェネシスに協力するつもりはまったくなく、バノーラで時間をかけてジェネシスを説得しようと考え、同行したわけです。

その後アンジールは、リンゴ工場でジェネシスから事情を聞かされ、自分の出生の秘密も知らされます。自分がモンスターであると知ったアンジールは、ソルジャーの誇りを失い、絶望します。このため、ジェネシスやホランダーへの協力は拒否したものの、神羅へもどることもできなくなり、自分が今後どう行動すべきか苦悩しはじめます。

そして、ホランダーたちがアンジールの細胞を採取した結果、ミッドガルの襲撃時にアンジールのコピーが登場します。アンジールは絶望し、今後どう行動するか迷っているタイミングですので、細胞採取は、比較的円滑に行なわれたという設定です。

Question ▶ 1-4

トレーニングルームでのジェネシスの負傷事件は、ソルジャー大量脱走事件のどれくらい前のことですか?また、ジェネシスはこの事件をきっかけに自分の正体を知ったのですか?

Answer ▶ 1-4

負傷事件はソルジャー大量脱走事件の数ヵ月前です。ホランダーがジェネシスのケガを見て劣化の研究をはじめてから、行動を起こすまでの時間が経過しています。

ホランダーは、ジェネシスに協力を求めたさいに、ジェネシスの出生の秘密も明かしています。このため、きっかけは負傷事件ではありますが、ジェネシスが自分の正体を実際に知ったタイミングは、負傷事件が発生してからしばらくあとになります。

Question ▶ 1-5

科学部門の閑職に追いやられていたホランダーは、ジェネシスの負傷事件で彼のケガを診たことをきっかけに、復讐計画を実行に移しはじめたのですか?

Answer ▶ 1-5

そうです。ホランダーは権力闘争に敗れたものの、神羅を去ることもできず、いわば生き恥をさらすような状態で、長年科学部門に勤務していました。このため、自分に対する評価や神羅への不満をためこんでいました。そんななか、事件をきっかけに「コピー」という現象を知り、これを利用して神羅と宝条を見返してやろうと思い至りました。しかし、自分が(ほとんど偶然)手に入れた力が思いのほか大きかったため、神羅を見返すだけでなく、復讐計画にまでエスカレートしたのです。

Question ▶ 1-6

ホランダーが失踪した時期はいつですか?

Answer ▶ 1-6

ジェネシスの失踪とほぼ同時期です。ジェネシスはバノーラ村を滅ぼしたあと、村のリンゴ工場に機材を設置して、コピーを生産しはじめます。ウータイに現れたコピーたちはバノーラで生産されたものですが、彼らが現れた目的はウータイ襲撃ではなく、ウータイにやってくるアンジールに協力を持ちかけるためでした。



2 ジェノバ・プロジェクト

Question ▶ 2-1
ジェノバ・プロジェクト・Sとジェノバ・プロジェクト・Gの開始時期はどれくらいちがうのでしょう。また、ジェネシス、セフィロス、アンジールのなかでは、ジェネシスが一番年上なのでしょうか?

Answer ▶ 2-1
プロジェクト・Sとプロジェクト・Gはほぼ同時にはじまっています。それぞれ宝条とホランダーが率先して行ない、総責任者のガストは、双方にほとんど関与していません。

誕生した順番はアンジール&ジェネシス→セフィロスとなりますが、同年代と考えていただいて結構です。アンジールとジェネシスはほぼ同時に作られ、赤ん坊の時点で失敗作と見なされます。プロジェクト・Sは、プロジェクト・Gの成果を吸収したうえでさらに改良がほどこされているため、セフィロスの誕生はアンジールやジェネシスよりも遅いです。

Question ▶ 2-2
プロジェクト・Gはいつの時点で失敗と見なされたのでしょう?

Answer ▶ 2-2
プロジェクトの成否は、アンジールとジェネシスが赤ん坊のころにすでに判定されています。

そもそもジェノバプロジェクトとは、古代種を作るという目的のプロジェクトです。アンジール、ジェネシスからは期待したデータが得られず、失敗と見なされました(ホランダーは本編で、アンジールを成功作と表現しますが、当時はプロジェクト・Gはすべて失敗と見なされました)。同時にプロジェクト・Gは凍結され、放置されます。

一方、セフィロスは期待どおりの値を示し、成功と見なされました。これにより宝条が科学部門の権力を掌握することになり、ホランダーは部内での地位を失います。

Question ▶ 2-3
プロジェクト・Sで誕生した者とプロジェクト・Gで誕生した者との、実験工程における決定的なちがいは何なのですか?

Answer ▶ 2-3
簡潔に言いますと、ジェノバ細胞を体内に取りこむタイミングと、ジェノバ細胞の濃度・純度の差となります。

セフィロスは、胎児期にジェノバ細胞を移植されています。アンジールは、ジェノバ細胞を持つジリアンの卵子から生まれ、その胎内で成長しています。ジェネシスは、ジェノバとは無関係の受精卵から生まれ、胎児期に、ジェノバ細胞を持つジリアンの因子を移植されています。

つまり、セフィロスは、もっとも純度の高いジェノバ細胞を早期に移植されたため、ジェノバの能力をもっともよく受けついだということになります。

Question ▶ 2-4
ジリアンが「ジェネシスは私を殺せない」と言うのはなぜでしょう?

Answer ▶ 2-4
劣化を止めたいジェネシスはバノーラにもどり、村人を全滅させますが、ジリアンだけは生かしています。これは、ホランダーから「劣化を止めるためにはジリアン(の協力)が必要」と聞かされていたためです。

ジェネシスはジリアンに協力もしくは劣化の治療を依頼しつづけていましたが、ジリアンは実験自体を誤ったものと考えているため、かたくなにこれを拒否していました。このため、ジリアンは「劣化を治療できる自分を殺せないだろう」と判断しています。

最終的にジリアンは自殺してしまうので、劣化を止められる科学者は事実上ホランダーだけになってしまいます。ジリアンはジェネシス誕生に関わった科学者でありますが、ジェネシスの劣化を実際に止められたかどうかは秘密とさせていただきたいところです。

ホランダーが想定していたジリアンの協力とは、彼女の因子ではなく、科学者としての知識・情報を指します。結果的にホランダーはジリアンからの情報を何ひとつ入手できずに終わったため、劣化を止めるすべは自力で研究することとなりました。

3 バノーラ村

Question ▶ 3-1
バノーラ村の設定について教えてください。

Answer ▶ 3-1
バノーラ村とジェノバ・プロジェクト・Gの歴史は以下のとおりです。

現在バノーラ村がある地点にて、神羅が魔晄を採掘する(神羅が魔晄を発見したあと、各地で魔晄調査をして、開発した場所のひとつ)。
▼
ある事情で工事続行が不可能に。魔晄採掘が可能であることを隠蔽するため、神羅がバノーラ村を建設する。役場職員に神羅関係者を配置して監視下に置くものの、神羅が関わる痕跡を一切消去し、一般に開放する。
▼
ジェノバ・プロジェクト開始。
▼
プロジェクト・Gの失敗が確定。ジリアンは神羅から距離を置くため、アンジールを連れて逃走するがつかまってしまう。その後、母子はバノーラへ移送され、極秘に監視下に置かれる。 同時期、ジェネシスもバノーラ村に里子に出され、極秘に監視下に置かれる。
▼
ジェネシスが幼少期に、バノーラ村の地下で魔晄採掘跡を偶然発見し、秘密基地として利用。
▼
本編でザックスがバノーラ村へ向かうころから、ジェネシスとホランダーが村をコピー生産の拠点として改造。地下の「呪縛の檻」「咆哮の牙」にて、ホランダーによる研究が行なわれる。
▼
ザックスがモデオヘイムから帰還したのちは、ジェネシスが拠点として利用。この間、軍を組織するためのコピー生産を集中的に行なう。 ジェネシスが主導権をにぎったことにより、施設に対してさらなる改造が加えられる。

バノーラ村はプロジェクト・G凍結後、プロジェクト・G関係者の軟禁場所として機能していました。

バノーラ村が資金援助を受けていた理由は、魔晄施設の隠蔽工作のため、およびジリアン、ジェネシス、アンジール監視のためです。特別な能力を発揮することを期待しての、プロジェクト・Gの経過観察的な位置づけではなく、単に非道な実験を実施していたという情報を隠蔽するための監視です。

ジリアン、アンジール、ジェネシスが神羅関係者であることは、村人には明かされておらず、役場職員やジェネシスの里親など一部の関係者が知るのみです。

アンジール、ジェネシスに対しても、彼らの出生の秘密は隠されています。これは、一連のジェノバ・プロジェクトは神羅の重要機密事項であり、プロジェクトの存在を隠蔽する必要があったためです。

また、神羅はジリアンに対して、口止め料的な意味合いの報酬支給を打診していましたが、ジリアンは受け取りを拒否しています。自分が関与した実験がまちがいであり神羅から距離を置きたいと考えていたことに加え、神羅の科学者であった過去やアンジールの出生の秘密などを、アンジールの育ての父親である夫に隠すためです。アンジールの育ての父親が病弱だったので貧しい生活を強いられることになりましたが、それでもジリアンは報酬支給を拒否しつづけました。

Question ▸ 3-2

「G系ソルジャー」という名前があるということは、プロジェクト・Gで創出されソルジャーとなった子どもは、ジェネシスとアンジール以外にもいるのでしょうか？　いたとすれば彼らはみなバノーラ村で生まれ、長じて神羅のソルジャーとなるべく、監視を受けつつ育てられていたのでしょうか？

Answer ▸ 3-2

プロジェクト・Gによって生み出された子どものうち、生存しているのはアンジールとジェネシスのみです。

ジェネシスの里親はジェネシスを監視する役目をになっていたので、神羅と通じていました。このため、ジェネシスは、両親から神羅へ入るような教育を受けていた可能性はあります。ただし最終的には、ジェネシスに情が移り、息子のためなら神羅をあざむくこともいとわないという状態になっていたと推測されます。一方、ジリアンは神羅との関係を絶ちたいと考えていたので、アンジールは、ソルジャーになるための特殊な教育は一切受けていません。いずれにせよ、ふたりに対してソルジャーになるための組織的な専門教育はほどこされておらず、神羅との関係もいっさい秘密にされています。

しかし、神羅のたくみな情報操作により、世論は『神羅が我々の生活を守ってくれる企業』であり『ソルジャーは我々の平和な暮らしを守るために戦う市民の味方』であると思いこんでいます。とくに、バノーラ村は神羅によって開かれたので、神羅支持者が多い村でした。このため、ジェネシス、アンジールにかぎらず、村人たちの多くは、神羅関係の仕事に就くことは、人生の成功、勝ち組であると認識しています。

このような風潮のなか、ジェネシスがソルジャーを志願したため、アンジールも親友にならい、ソルジャーに志願しました。

Question ▸ 3-3

ラストダンジョンに相当するバノーラ村の地下洞窟についての設定を教えてください。人体実験が行なわれた痕跡がいくつか見られますが、あれはプロジェクト・Gに関する実験の名残なのでしょうか、それとも別の実験の跡なのでしょうか？

Answer ▸ 3-3

A3-1で回答したとおり、地下洞窟はもともと神羅の魔晄採掘現場で、バノーラ村が建設されたときはすでに隠蔽されていました。

ジェネシスは幼少期に偶然この洞窟を発見して、「秘密基地」として利用していました。しかし、利用したと言っても子供の遊び場程度のもので、このころからジェネシスが野望を抱いていたわけではありません。ジェネシスが神羅のソルジャーになってからは、まったく使っていませんでした。

本編開始直前、ホランダーと組んで神羅へ復讐するために行動を開始してから、ジェネシスがこの洞窟を拠点として紹介し、整備を開始します。ザックスたちがバノーラ村を訪問するころから、ホランダーがより強力なコピーを作るために研究を進めています。人体実験の痕跡は、プロジェクト・Gではなく、神羅へ復讐するために組織するコピー軍団の改造などの研究の痕跡です。しかし、ホランダーが神羅に捕らわれてからは、この研究施設は使用されていません。

モデオヘイムでジェネシスは、ホランダーを襲う直前に、ホランダーから劣化治療の方法を聞き出します。それまでは劣化の治療を条件にホランダーに協力していたジェネシスですが、治療方法を聞き出したため、立場が逆転。ジェネシスがホランダーを支配下に置きます。以降はジェネシスが地下洞窟を拠点として使用しはじめ、彼の手でさらに改造・増築がほどこされて、最終型に到達したという流れです。

4 ホランダーとジェネシス軍の動き

Question ▸ 4-1

モデオヘイムでホランダーは「ジェノバ細胞の隠し場所は宝条さえ知らない」と言います。宝条は、本当はジェノバのありかを知っているのにホランダーをだましていたのでしょうか？

Answer ▸ 4-1

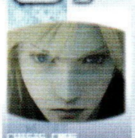
「ジェノバ細胞の隠し場所」は機密事項であるため、厳重に情報が管理されています。このため、宝条が細胞の場所を知っていることも、隠蔽されていました。宝条がだましていたというよりは、神羅が情報を隠していたということです。

Question ▸ 4-2

物語終盤にソルジャーたちが各地の魔晄炉へ派遣されますが、このときジェネシス軍は、劣化を止めるためのジェノバ細胞を探して各魔晄炉を襲っていたのですか？

Answer ▸ 4-2

ジェネシス軍は、ジュノン襲撃のころはジェノバ細胞捜索のため、ザックスが神羅屋敷を脱出するころは神羅の注意をそらし、戦力を分散させるために動いています。



ジェネシスはモデオヘイムでの一件以降、ジェノバ細胞を求めて行動しはじめますが、拠点の整備やコピーの生産などをして態勢を整えていたため、表立った行動には出ていません。

ザックスがコスタ・デル・ソルで休暇をとっているころジェネシス軍の態勢が整い、ジェノバ細胞を求めはじめます。この作戦の一環として、神羅の注意をそらし、戦力を分散させるために、各地で反乱も起こします。

Question ▸ 4-3

各地の魔晄炉を襲うジェネシス軍に、「セフィロスから直接彼の細胞を奪う」という考えはなかったのですか？

Answer ▸ 4-3

ジェネシス・コピーやアンジール・コピーではセフィロスには対抗できないため、実現性が極めて低い作戦であると判断され、実行されていません。

セフィロスとまともに対抗できるのは、ジェネシス本人をおいて存在しません。このため、ニブル魔晄炉でジェネシスはセフィロスに「細胞をゆずってくれ」と依頼しましたが、セフィロスに断られました。

その後、ニブルヘイムでセフィロスが魔晄炉に転落してしまい、「セフィロスから細胞を奪う」ことができなくなったので、それ以降のジェネシス軍は、ニブルヘイムで生み出された「セフィロス・コピー計画」のサンプルたちをターゲットにします。

しかし、これらのS細胞では「劣化」を食い止めることができなかったので、別の方法を模索します。こうして、ジェネシスたちは、セフィロス・コピー計画でナンバリングされなかったザックスとクラウドにターゲットを移していきます。クラウドが「最後の純粋S細胞の持ち主」と呼ばれるのはこのためです。

5 アンジールについて

Question ▸ 5-1

アンジールは血筋上はホランダーとジリアンの息子に相当しますが、ホランダーとジリアンは宝条とルクレツィアと同様、夫婦だったのでしょうか。それとも、ジリアンは単に実験用に卵子と母胎を提供しただけで、ふたりは仕事上の同志というだけだったのでしょうか。また、「アンジールの父」とされていた人物とジリアンは、実際に夫婦だったのでしょうか。

Answer ▸ 5-1

「アンジールの父」とジリアンは夫婦です。ジリアンがアンジールとともにバノーラに逃れてから知り合い、夫婦となっています。ジリアンは夫にはアンジールの出生の秘密や研究のことは隠しています。アンジールは、幼いため記憶がほとんどなく、育ての父を真の父だと思いこんでいました。

ホランダーとジリアンの夫婦関係については、秘密とさせてください。

Question ▸ 5-2

ジェネシスが負傷したさい、アンジールがセフィロスをとどめて献血に向かいます。この様子から、アンジールは負傷事件の時点ですでに自分とジェネシスの出生を知っていたように見えますが？

Answer ▸ 5-2

献血の時点では、アンジールは出生の秘密を知りません。演出によって、アンジールがセフィロスを止めて志願しているように見えますが、セフィロスとアンジール両者が申し出ており、「俺が」「いや俺が」と牽制し合っている状態です。

最終的にはホランダーが「セフィロスでは輸血できない」と断るためアンジールが選ばれますが、アンジールとしては「自分がG系ソルジャーだから選ばれた」という考えには至らず、「セフィロスでは輸血できないので、自分が選ばれた」程度にしか考えていません。

6 ジェネシスについて

Question ▸ 6-1

ジェネシスを育てた「バノーラ村の地主である両親」について教えてください。

Answer ▸ 6-1

A3-1でも回答したとおり、ジェネシスは、もともと住んでいた神羅関係者である「バノーラ村の地主」に里子に出されました。

監視していたとはいえ、長年親子として生活してきたジェネシスの「両親」は、最終的にはジェネシスに情が移り、彼を守るためなら神羅を裏切ってもよいと思っています。しかし、育ての親の真意はジェネシスには通じず、親の裏切り行為に対する怒りと憎悪から、ジェネシスは両親をも手にかけます。

Question ▸ 6-2

ジェネシスの目的とは結局何だったのですか？

Answer ▸ 6-2

目的は「劣化を治す」です。その方法を模索して、A4-2やA4-3で回答したようなさまざまな行動を起こしています。しかしクラウドの細胞を奪えず、ホランダーも死亡してしまい、「劣化」を止める方法を失ったため、最後の頼みの綱として、ライフストリームにすべてを託します。

Question ▸ 6-3

ジェネシスが神羅のヘリで回収されたのち『星の希望の雫となりて　地の果て　空のかなた　はるかなる水面　ひそかなる牲となろう』と書かれた1枚の紙が見えます。このフレーズが、失われた『LOVELESS』最終章なのでしょうか？

Answer ▸ 6-3

『LOVELESS』最終章は紛失しており、正式なものは『FFVII』の世界には存在しません。専門家が研究して、さまざまな仮説を立てている状態です。ご指摘のフレーズはジェネシスが考えた『LOVELESS』最終章であり、ジェネシスの心情を表現しています。

ジェネシスはザックスに倒されることで、ソルジャーの誇りを取りもどし、セフィロス、アンジール亡きいま、遺された自分が世界を守らなければならない、と決意します。こうして、世界をおびやかす危機が訪れる日に備えるため、ジェネシスはみずからの意志で自身を水牢に封印しました。これが、ジェネシス版『LOVELESS』最終章のフレーズの真の意味であり、同時に『DC』の隠されたムービーの真の意味になります（→A7-3）。

7 『DC』の隠されたムービーとの関連

Question ▶ 7-1

『DC』の《G》レポートでは、「2つの禁忌」のひとつである《G》は「特異」という字を持つ、とされていますが、これは何を意味しているのでしょうか？

Answer ▶ 7-1

「2つの禁忌」とはセフィロスとジェネシスを指します。セフィロスが星の命を手に入れようとした最強・最悪のソルジャーであるのに対し、ジェネシスは星を守るためみずからを封印した特異なソルジャーと見なされました。

神羅カンパニーは、世界をおびやかしたジェネシスと神羅の関係性を隠蔽しようとしたため、ジェネシスに関する情報は、最重要機密としてあつかわれることになり、『ジェネシス』という名の使用すら禁じられます。このため、ジェネシスの詳細な情報を知る一部の科学者たちは、『「特異」という意味の単語をつけ加えられた《G》』とジェネシスを表現するようになりました。ちょうど、ヴァイス、ネロ、ロッソ、アスールに「色」のコードネームをつけたのと同様です。

「特異」を意味する具体的な呼称は、現状秘密とさせていただきます。

Question ▶ 7-2

『DC』では、「ディープグラウンド(DG)の方向性は《G》の登場によって変化した」「色の字を持つソルジャーたちは《G》の落とし子たちである」とされています。これは、色の字を持つツヴィエートでありDGで創造された存在であるヴァイス、ネロ、ロッソたちが、プロジェクト・Gの成果を参考に造られたことを意味しているのでしょうか？

Answer ▶ 7-2

そうです。DGソルジャーにジェネシスの因子を注入した者だけが『色の名を持つ』ツヴィエートとなり得ました。

Question ▶ 7-3

『CC』の最後にヘリで現れジェネシスを回収するふたりは、その声から正体が『DC』のネロとヴァイスだとわかりますが、彼らの「我らの兄となる存在らしい」「ただ、彼は――果たして受け入れるのか」という言葉は何を意味しているのでしょうか。『DC』の隠されたムービーで目覚めるまで、ジェネシスはミッドガル地下の洞窟に安置されていたと読み取れますが……？

Answer ▶ 7-3

『兄』というのは、比喩的な意味です。ジェネシスの因子を注入されれば、細胞単位のつながり、絆が生まれることになります。これを『兄』と表現しています。

『CC』でのネロとヴァイスはジェネシスの回収任務についていますので、「果たして受け入れるか」というのは、『自分たちの仲間になるか否か』という意味です。しかし、A6-3で回答したとおり、ジェネシスはそれを拒否し、自分の意志でミッドガル地下の水牢に封印されていたということになります。

『DC』だけをプレイした状態で同作品中の隠されたムービーを見ると、「水牢に封印されていた禍々しい存在が世界に放たれた」ように思えますが、『CC』をクリアしてから改めてこのムービーを見れば、180度異なる解釈が可能になるのです。

8 ラザードについて

Question ▶ 8-1

人々の話やメールの内容を総合すると、ラザードは、プレジデント神羅とスラムの女性の隠し子で、ルーファウス神羅の腹違いの兄なのでしょうか？

Answer ▶ 8-1

そうです。ラザードの母親がプレジデント神羅に捨てられたため、ラザードはうらみを抱いています。それゆえ、ラザードは神羅カンパニーに入社し、プレジデント神羅への復讐のチャンスをうかがいつづけていました。これが、ホランダーと手を組む動機です。

Question ▶ 8-2

ふだんはデスクワークのみのラザードが珍しく戦場へ向かったのは、ジェネシス軍に接触するためですか？

Answer ▶ 8-2

ザックスの評価をするためです。表向きは、ソルジャー1stとしての能力評価ですが、実際は、神羅への復讐計画をはばむリスクを特定するための内偵です。

Question ▶ 8-3

ラザードとホランダーが手を組んだのはいつの時点なのでしょう？

Answer ▶ 8-3

ホランダーがジェネシスのケガを治療した直後になります。

ラザードには「ないがしろにされた母のうらみを晴らす(復讐する)」という動機がありましたが、実行の手段がありませんでした。ソルジャーをどうにか使えれば、と考えてはいたので、立場を利用して科学部門へは何度も立ち入っていたと思います。そこで、地位回復をつねづね願い、愚痴愚痴鬱々としているホランダーを見つけたのですが、彼もまた無力でした。

そんなとき起こったのがジェネシスのケガ。ホランダーはジェネシスのケガを治療することで、コピー現象に気づき、ラザードに報告します。ホランダーからの接触をこれ幸いと、ラザードはホランダーを自分の復讐に利用しようと考え、彼に神羅への復讐計画を打ち明けます。こうしてホランダーとラザードの利害が一致し、手を組むことになりました。

Question ▶ 8-4

M 8-5-6 お宝情報 その6クリア時に、ユフィが、「金髪の男がソルジャーの名簿をオヤジのもとに持ってきた」と言います。この「金髪の男」とはラザードのことでしょうか？　それとも、『BC』の内容を踏まえてルーファウス神羅を指しているのでしょうか？

Answer ▶ 8-4

ご想像におまかせします。





CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- 関連年表

[μ]-εγλ 1959	9/23	●神羅製作所(のちの神羅カンパニー)が魔晄エネルギーを発見
『FFVII』の約30年前		●ガスト博士がジェノバを発見。古代種と誤認しジェノバ・プロジェクトを開始
『CC』開始の約20年前		●ジェノバ・プロジェクト・Gによりジェネシス誕生 ●ジェノバ・プロジェクト・Gによりアンジール誕生 ●ジェノバ・プロジェクト・Sによりセフィロス誕生 ●DC ジェネシス誕生を受け、神羅ビル地下の秘密部署ディープグラウンドが、独自の実験を開始 ●ガスト博士失踪。宝条がホランダーとの権力争いに勝利し、科学部門統括となる
[μ]-εγλ 1976	6/24	●魔晄都市ミッドガル建設。神羅カンパニーがミッドガルに本社を移転
『CC』開始の約8年前		●ウータイ戦争開始
[μ]-εγλ 2000	晩夏	●トレーニングルームでジェネシスが負傷。手当をしたホランダーから己の出生と身体の秘密を知り、劣化からの救済手段を求めてホランダーと手を結ぶ ●ホランダーの接触を受けたラザードが神羅への反逆計画に賛同。資金援助を開始
	10月	●ウータイに派遣されていたジェネシスが、クラス2ndと3rdのソルジャーたちを大量に連れて脱走(ソルジャー大量脱走事件) ●ホランダーが科学部門の機密書類を盗み失踪
	11月	●ソルジャー・クラス2ndのザックスがジェネシスの代理としてアンジールとともにウータイへ。アンジールが失踪
	12月	●ルーファウス神羅が副社長に就任。同時に長期出張に出る ●ザックスとツォンがバノーラ村へ。ジェネシス軍の本拠地と化したバノーラ村が、証拠隠滅のため神羅の手で空爆される
[υ]-εγλ 0001	2月	●ウータイ戦争終結
	2/30	●BC ウータイに本拠地を置く反神羅組織アバランチのテロ活動が激化
	3月	●アンジールとジェネシスの殉職が公表される
	4月	●ザックスがクラス1stに昇進。同日、ジェネシス軍団がミッドガルに襲来 ●BC タークスのシスネがザックス監視任務を極秘裏に請け負う ●ザックスとエアリスがスラムの教会で出会う
	秋	●ザックスが調査任務でモデオヘイムへ向かい、クラウドと出会う ●ジェネシスやアンジールと戦ったザックスがバスターソードを継承 ●ホランダーが神羅ジュノン支社に拘留される
[υ]-εγλ 0002	1/16	●BC ザックスを含む部隊が、アイシクルロッジのアバランチ基地壊滅のため出動。ザックスとタークス以外の部隊員が全滅
	初夏	●ラザードが、自分とホランダーとの内通発覚が時間の問題と見て失踪 ●ザックスがバカンスを命じられコスタ・デル・ソルへ ●ジュノンなど各地で同時多発襲撃事件発生。ホランダー逃亡
	7月	●ラザードとホランダーの殉職が公表される ●ジェネシス軍が各地の魔晄炉を襲撃開始
	9/22ごろ	●ザックス、セフィロス、クラウドが調査隊としてニブル魔晄炉を訪問
	10/1	●セフィロスがニブルヘイムを焼き打ちにしたのちニブル魔晄炉に転落。死亡と公表される ●ザックスとクラウドが実験サンプルにされる
	10月	●セフィロス、ザックスなどニブルヘイム調査隊員の殉職が公表される
[υ]-εγλ 0006	12/19	●ザックスが魔晄中毒のクラウドを連れて神羅屋敷から脱走
[υ]-εγλ 0007	初秋	●ザックスがバノーラ村地下でジェネシスとの決着をつける ●ジェネシスがディープグラウンドに回収される
	9月末	●ザックスがニブルヘイム近郊の荒野で戦死。クラウドがバスターソードを継承しミッドガルへ向かう
	10/5	●BC アバランチのリーダーが"暗殺"される
	12/9	●FFVII クラウドを含む新生アバランチが壱番魔晄炉を爆破
[υ]-εγλ 0008	1月下旬	●FFVII クラウドたちが復活したセフィロスの野望を阻止し、メテオから星を救う
[υ]-εγλ 0010		●DC ヴィンセントがWRO(世界再生機構)と協力して、星を滅ぼさんとするディープグラウンドの野望を阻止 ●DC ミッドガル地下洞窟にて《G》が覚醒

設定画展示室

『CC』の制作過程では、数多くの設定イラストが描かれている。美麗な3Dグラフィックを生み出す原石となったそれらのイラストを、一挙に公開しよう。

キャラクター編

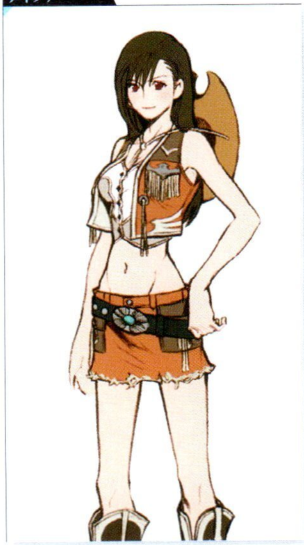
GALLERY
CHARACTER

エアリス

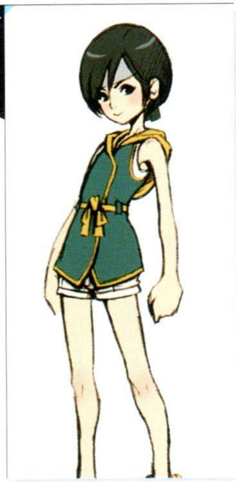


⬅空や雲を思わせる青と白を基調に、色とりどりの花をあしらった服が、おだやかな印象を生み出している。

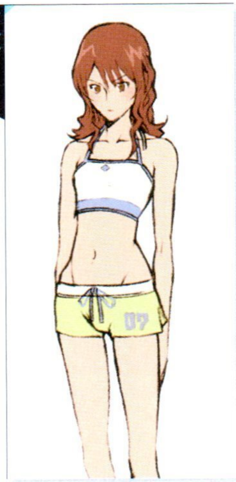
ティファ



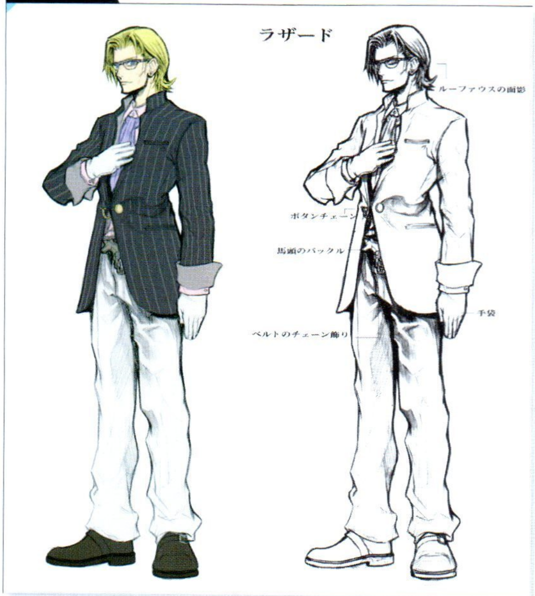
ユフィ



シスネ



ラザード

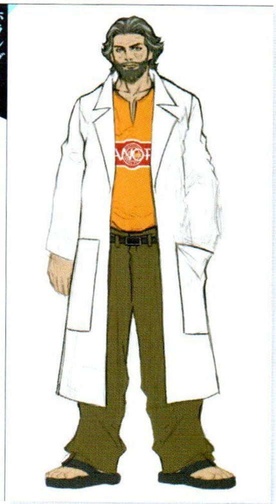


⬅設定イラストの時点では、ラザードのシャツの色は白ではなくピンクだったらしい。

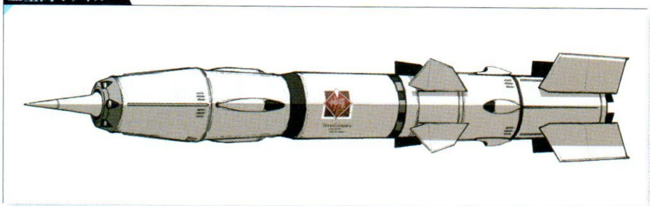
劣化ホランダー



ホランダー



亜空間ミサイル

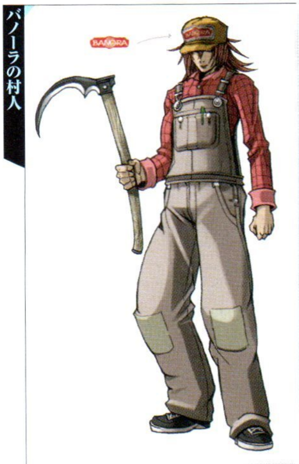


⬅ホランダーが「亜空間ミサイル」使用時に投げるミサイルの設定イラスト。実際に登場するものもこれとほぼ同じデザインだが、色は白ではなく黒になった。

ジリアン

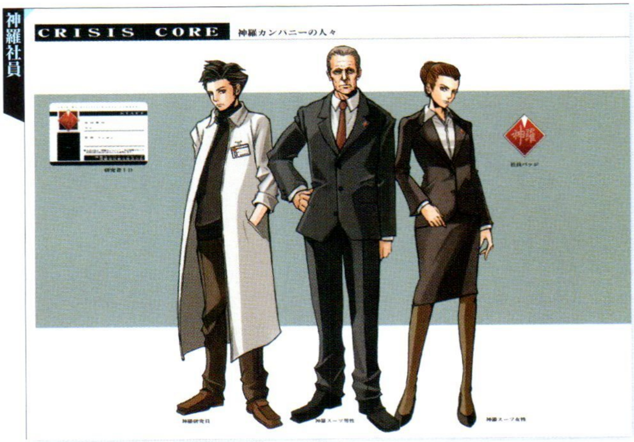


バノーラの村人



⬆開発当初は、バノーラ村の住人がジェネシスコピーとして登場する案もあったようだ。

神羅社員



神羅製携帯電話



⬆物語の冒頭で、訓練を中止するときなどにアンジールが用いる携帯電話を描いたもの。

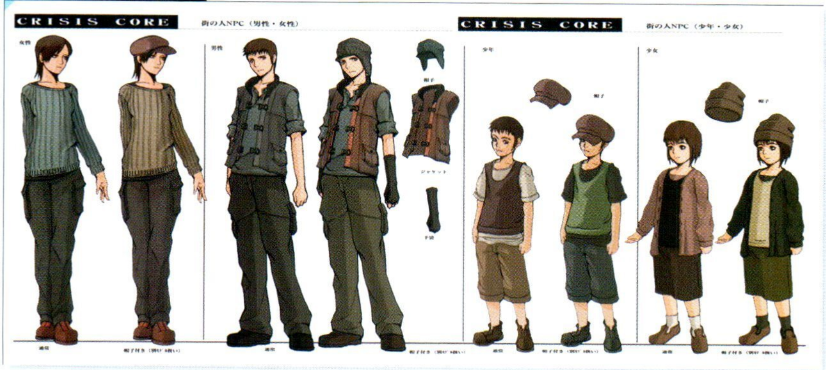
神羅兵



ソルジャー

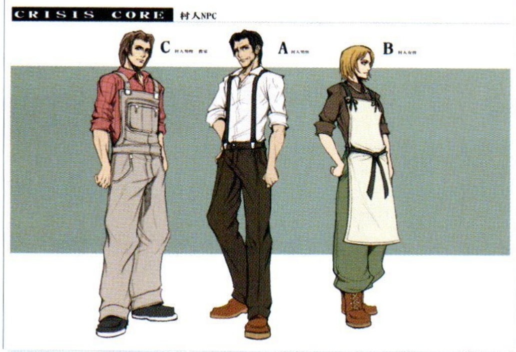


街の人々(若者と子ども)



⬆左側の男性や女性のイラストは、もともと『DC』用として描かれたが、同じデザインのキャラクターが『CC』にも登場する。

街の人々(大人)



ウータイ少年

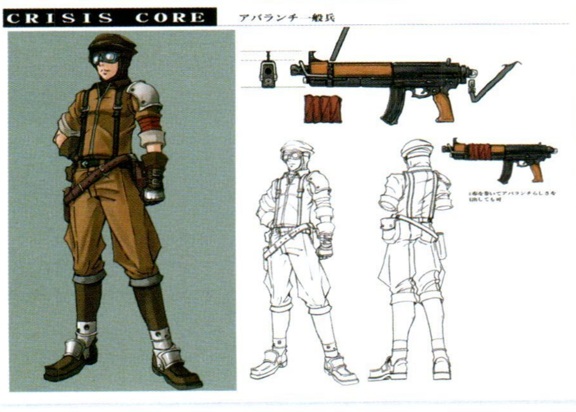
➡ウータイに住んでいるとおぼしき謎の少年。銃を携帯しているようだが、ザックスと敵対する人物として登場する予定だった？



ウータイ兵



アバランチ一般兵



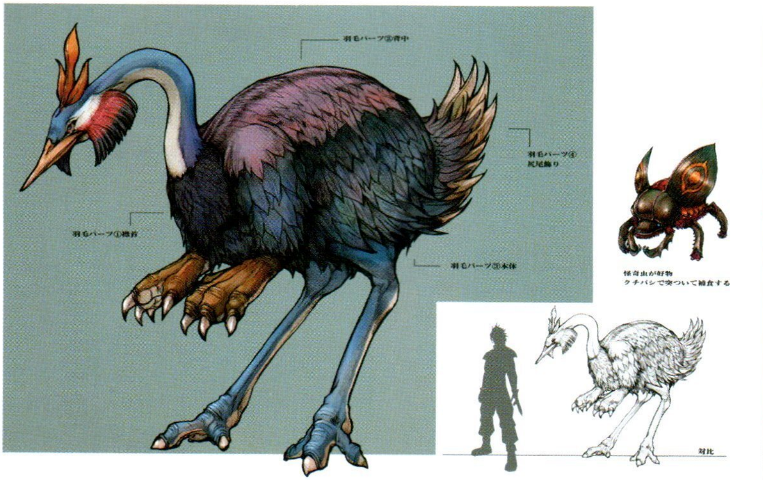
⬅反神羅組織「アバランチ」の一般兵が描かれている。ゲーム中では組織の名前が聞ける程度で、この兵士が登場することはない。



モンスター編

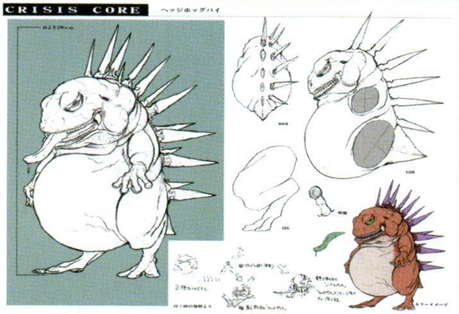
GALLERY
MONSTER

エピオルニス

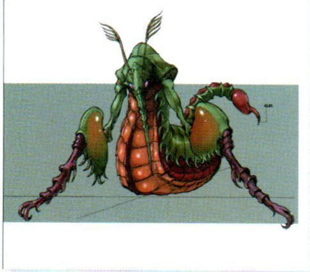


⬆M 8-1-5 追跡！ 宝条モンスターに出現するモンスター。「怪奇虫が好物」という記述が見られる。

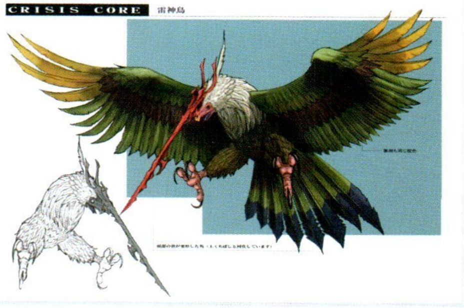
ヘッジホッグパイ



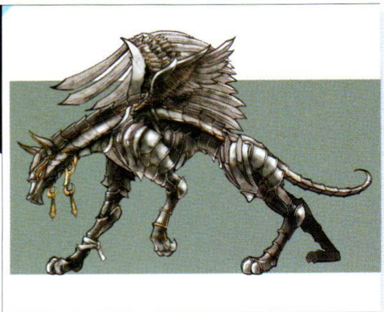
ネックハンター



雷神鳥



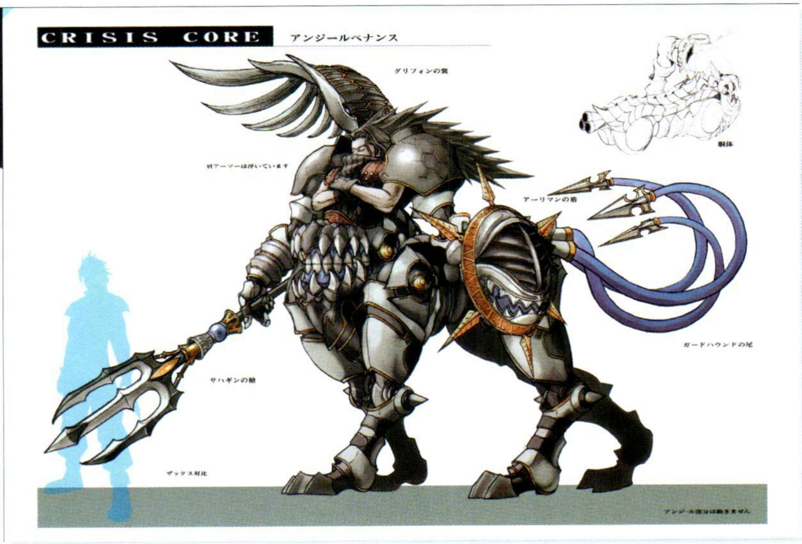
教会モンスター



A・グリフォン

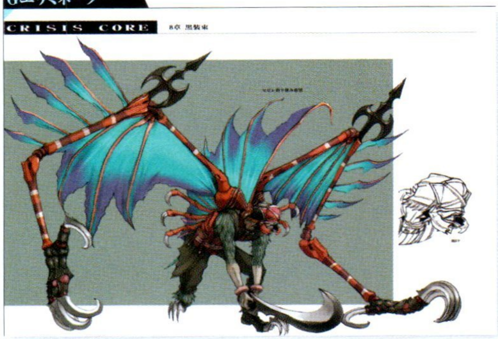


アンジールペナンス

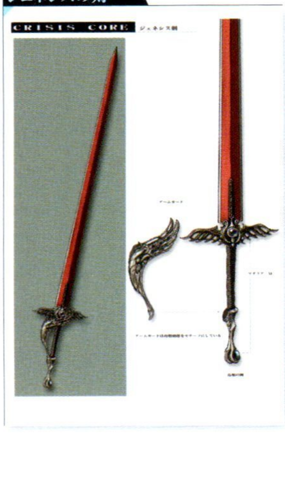


⬆完全にモンスターと化したアンジール。取りこんだコピーたちの武器や身体の特徴が各所に見て取れる。

Gエリミネーター



ジェネシスの剣



Gコピー系(鎌)



Gコピー系(ダイバー)



ジェネシスアバター

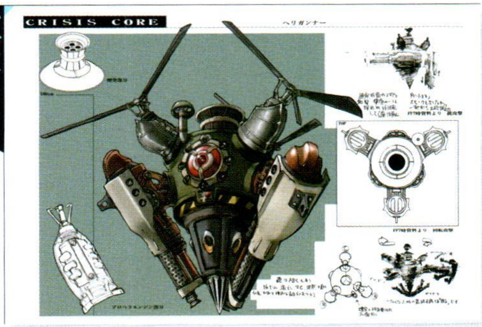


⬆バノーラ村の地下で戦う、魔人に姿を
変えたジェネシスの設定イラスト。

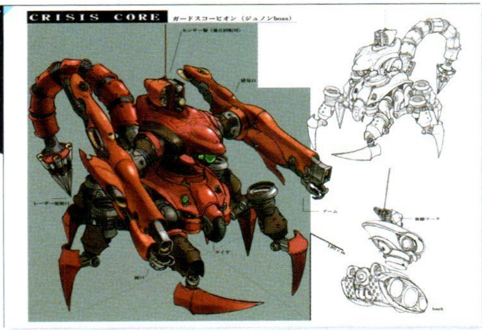
レッドソーサー



ヘリガンナー

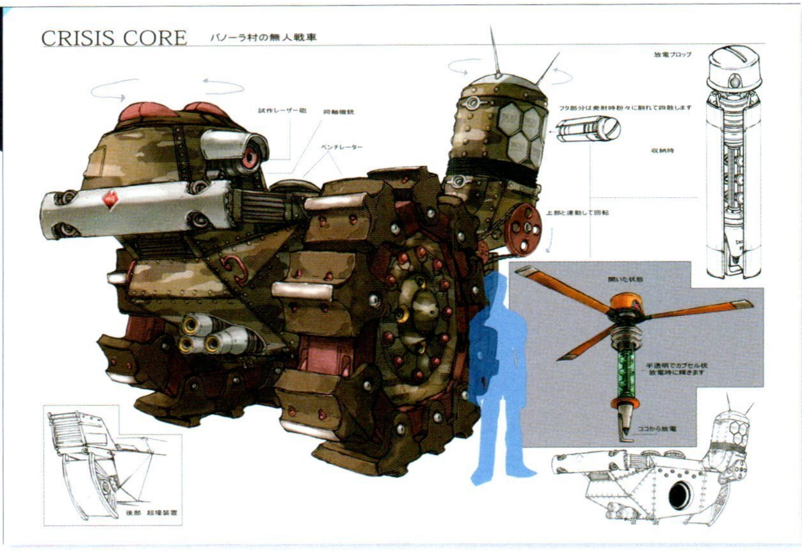


ガードスコーピオン

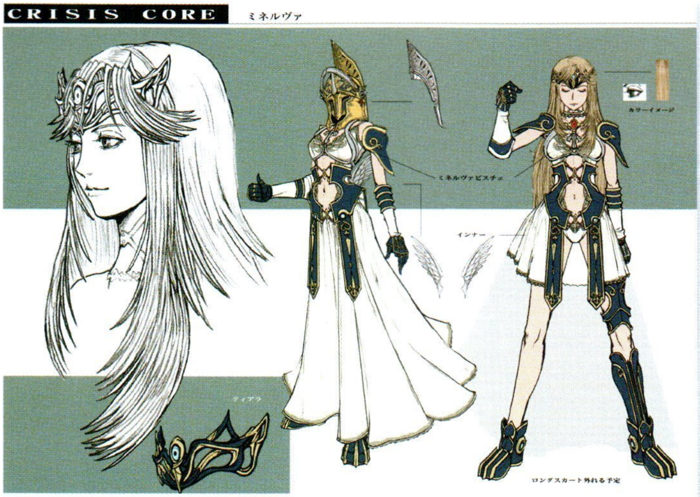


⬅『FFⅦ』の最初のボスだったガードスコーピオンにも、重厚な設定イラストが改めて描き起こされている。

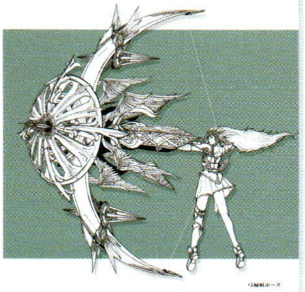
ジェネラルタンク

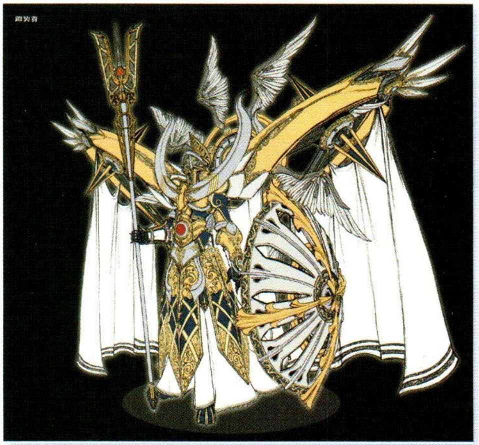


ミネルヴァ

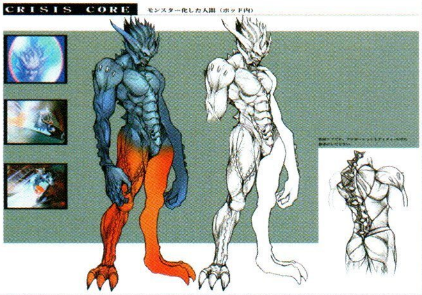


⬆本作最強の敵であるミネルヴァの、鎧をはずした姿を描いたもの。



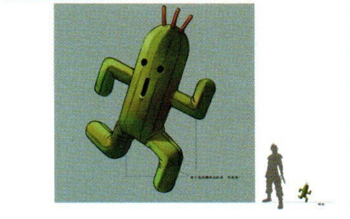


魔晄人間



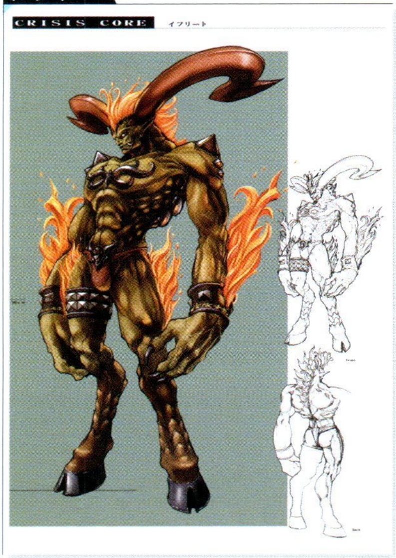
⬆ニブル魔晄炉のポッド内にいたモンスターの設定イラスト。ゲーム中で戦う魔晄人間にも、これと同様のデザインが採用されている。

サボテンダー



召喚獣編

イフリート

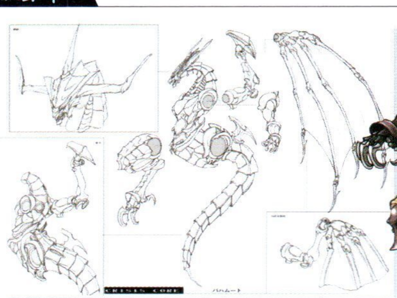


オーディン



⬆斬鉄剣が最初は柄の部分しかなく、刃はオーディンによって生成されるということが設定イラストの時点で決められた模様。

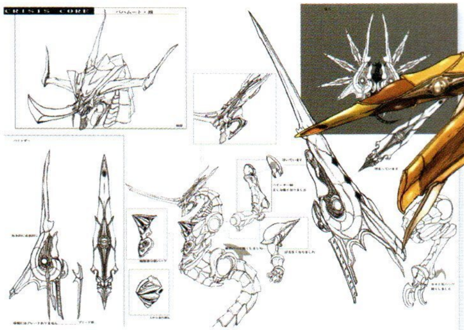
バハムート

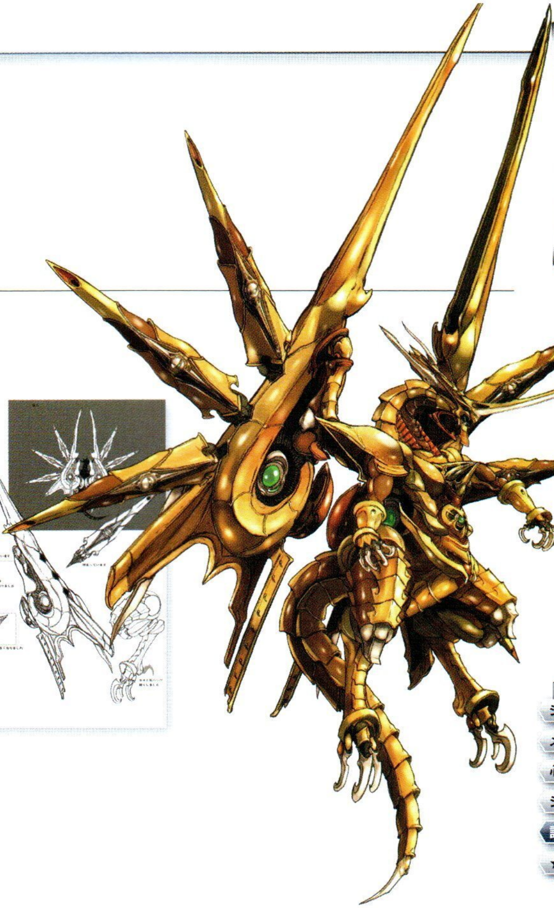




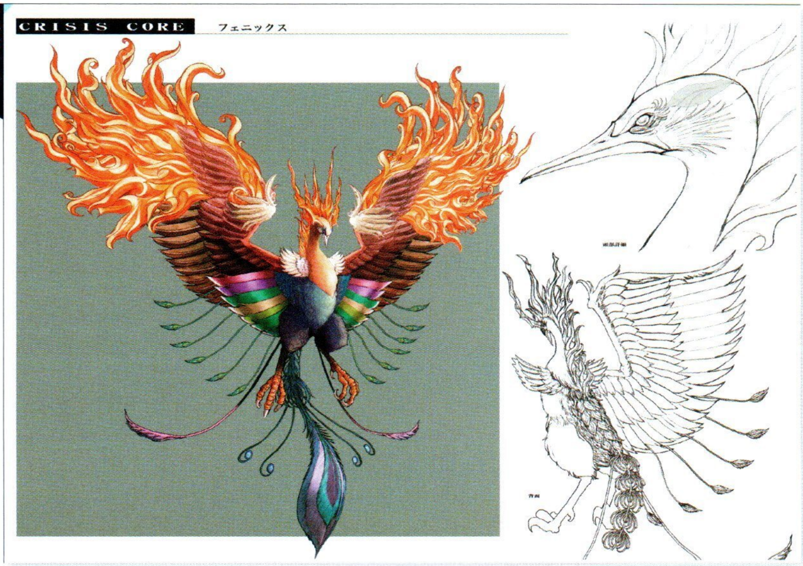
バハムート・烈

⬇➡『六牙天降』や『エクサフレア』で飛ばすビットの細部までこまかく描きこまれている。





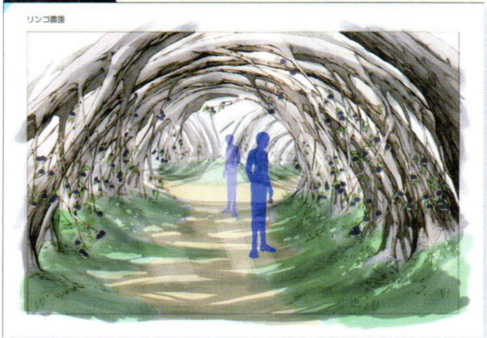
フェニックス



背景アート編

バノーラ村

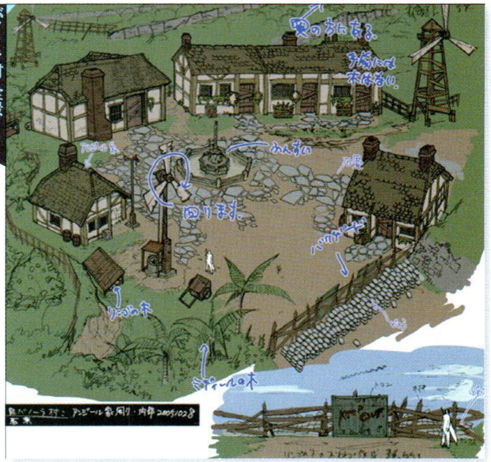
リンゴ農園



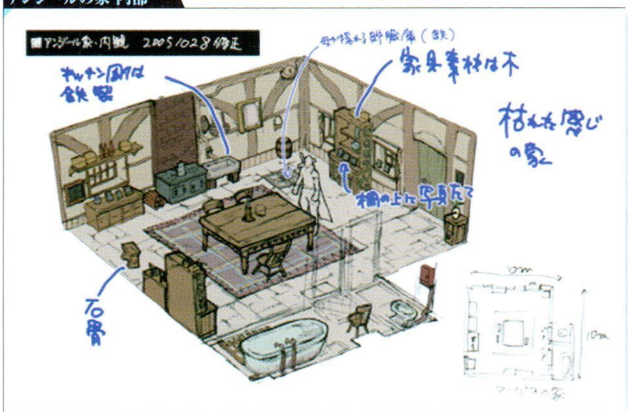
バノーラ・ホワイト・ジュース



バノーラ村 全景



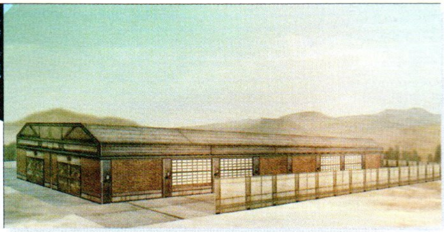
アンジールの家 内部



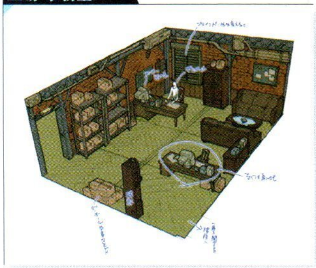
⬅アンジールの母親が隠れるための、秘密の貯蔵庫についての記載が見られる。



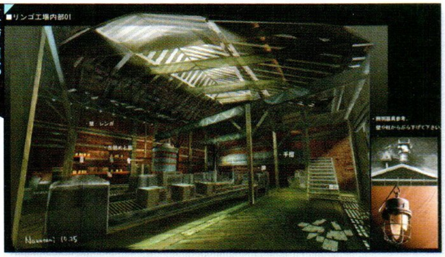
工場外観



工場 事務室

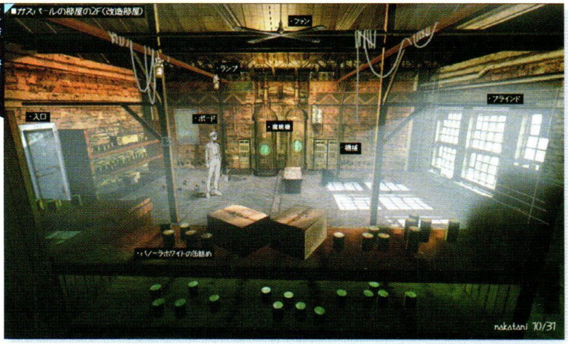


工場内部



⬇ゲーム中では自由に歩けない、工場の2階部分。大量に置かれたバノーラ・ホワイト・ジュースが印象的。

工場2階



ジェネシスの家



⬅ジェネシスの家にも、アンジールの家と同様に屋内の設定があったようだ。

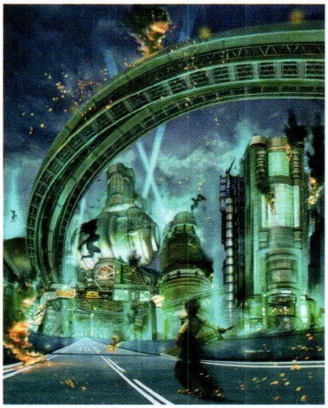
ミッドガル

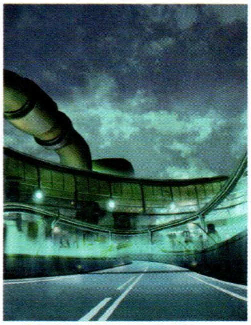
神羅ビル 外観



零番街 ハイウェイ

・零番街襲撃イメージ（ハイウェイ）



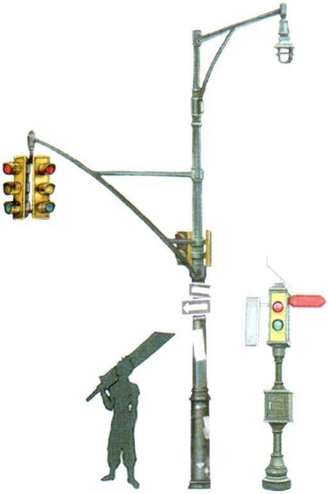


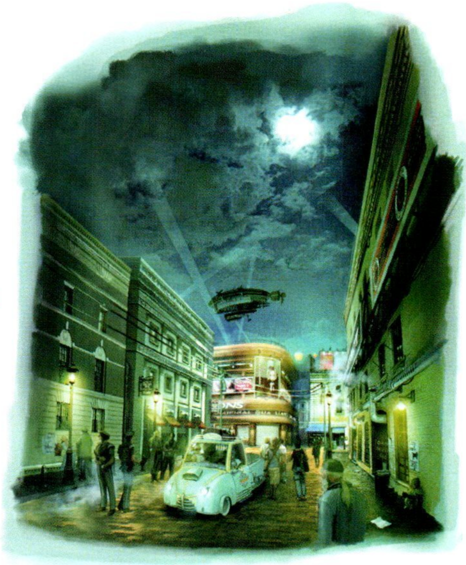
・零番街進行方向反対側イメージ（外壁）

：零番街内は建築物（ビル）が立ち並び、その間やその内部をハイウェイが走っているイメージです。
：ハイウェイの下から魔晄の光が立上っている感じでお願いします。

➡ジェネシス軍の襲撃を受けた神羅ビルへ向かうべく、零番街 ハイウェイを訪れる場面のイメージイラスト。

八番街







伍番街スラム

⬅伍番街スラム マーケットを描いたもの。周辺の様子も一望できる。

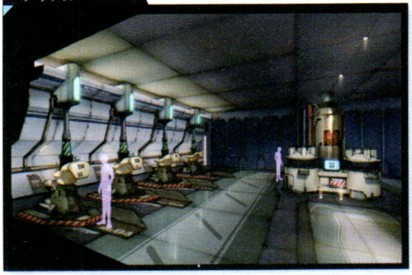
神羅ビル エントランス



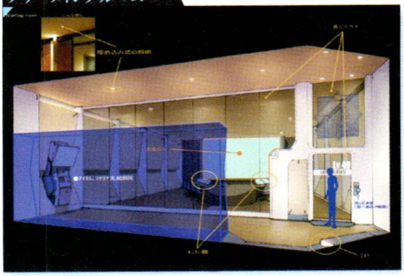


⬆2階の右手奥には、『FFⅦ』で利用することができたショップの入口が描かれているようだ。

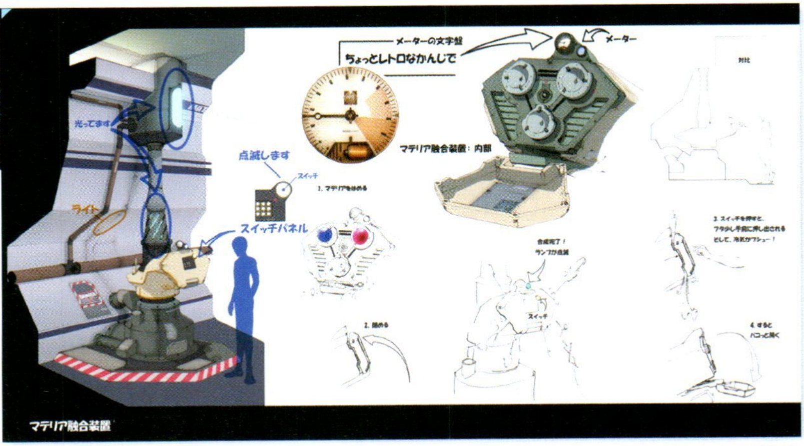
マテリアルーム



ブリーフィングルーム



マテリア生成装置



⬆マテリアルームに設置されている、魔晄石からマテリアを生成する装置の設定イラスト。

ソルジャー司令室





プレート内部 謎の施設

➡伍番街プレート内部にある、ホランダーの施設。構造や設置物の配置が、実際のものとは多少異なる。



モデオ渓谷～モデオヘイム

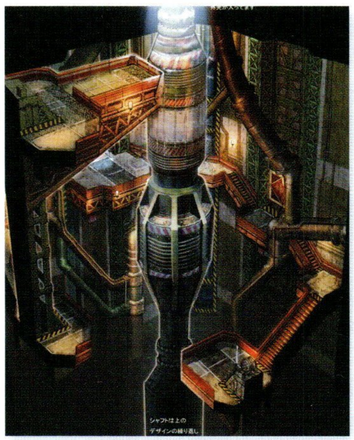
モデオ渓谷

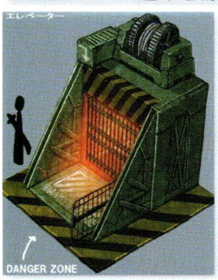


魔晄試験採掘施設

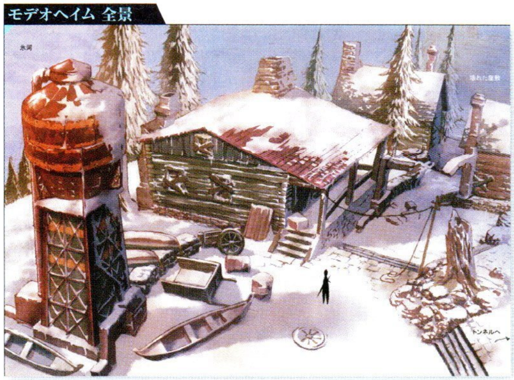


←↓モデオ渓谷に建てられた魔晄採掘施設の外観と内観。内観の中央には、採掘用の巨大なシャフトがある。



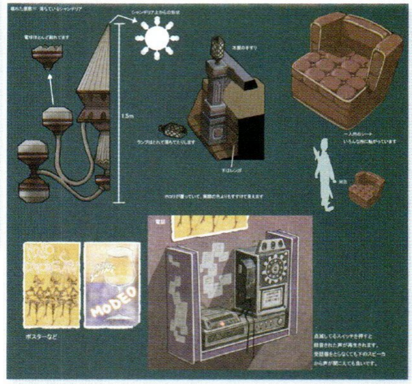


モデオヘイム 全景



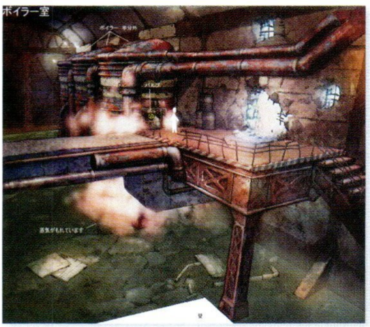
廃屋1階

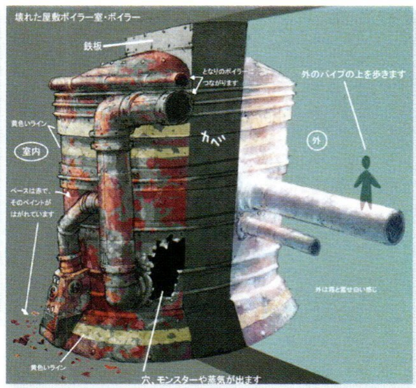




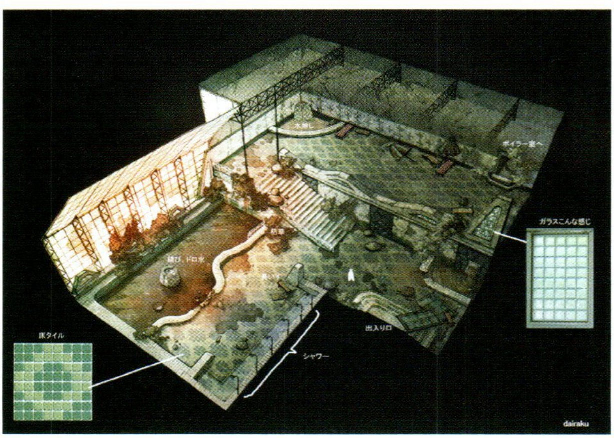
➡酒場として機能していたころのポスターや、ゲーム中でメッセージが聞ける電話などが詳細に描かれている。

廃屋2階



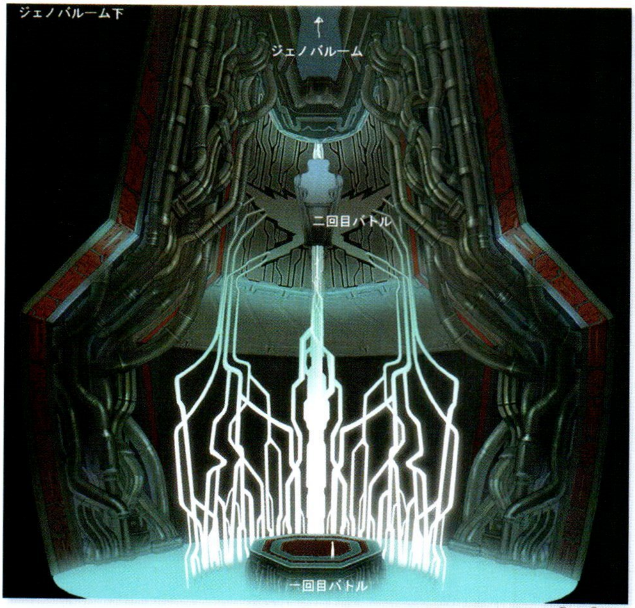


公衆浴場



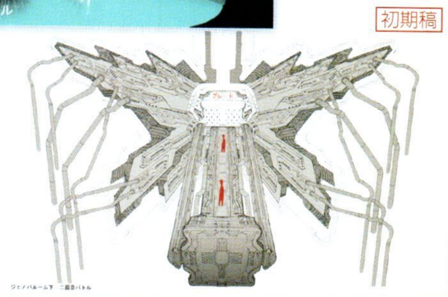
ニブルヘイム～ニブル平原

ジェノバルーム 下層

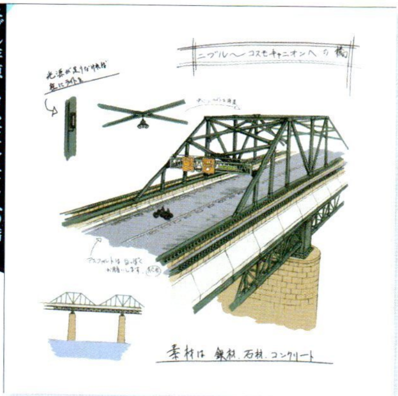


⬆➡セフィロスと戦う場所の設定イラスト。1回目のバトルは、現在とはちがう場所で行なわれる予定だったようだ。

初期稿



ニブル平原～コスモキャニオンへの橋



⬅橋の外観が描かれているほか、建造に使用された素材についても指定がなされている。

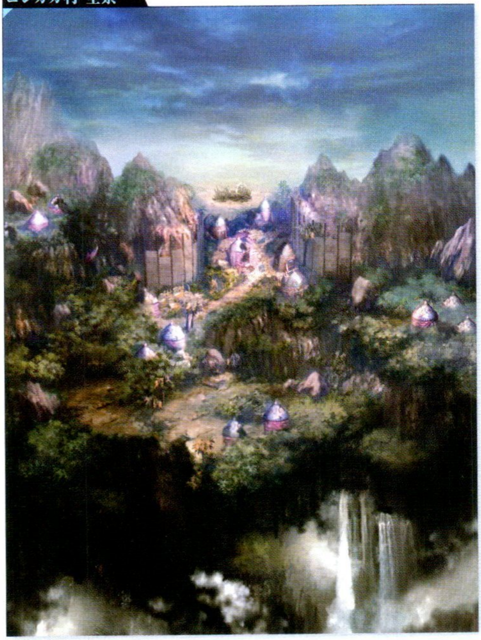
プレート



⬆ニブル魔晄炉の初動年号が記されたプレート。ゲーム中では、セフィロス戦のときに見ることができる。

ゴンガガ

ゴンガガ村 全景



墓地

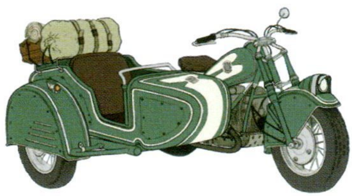


家屋



乗り物・その他

サイドカー

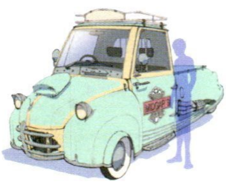


神羅pA－86式

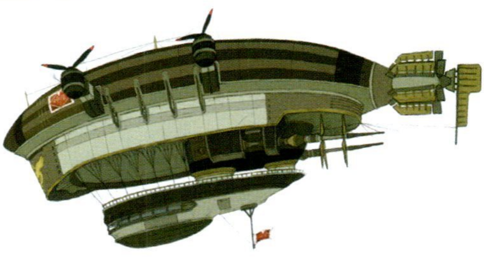


⬇ジュノン空港に停泊している、
神羅の飛空艇を描いたもの。

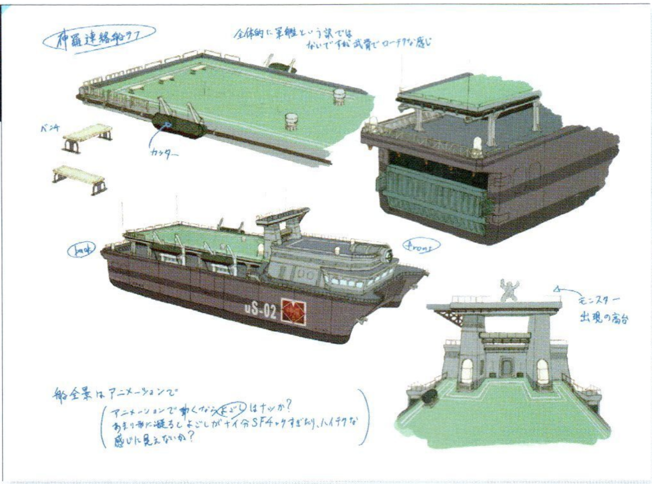
神羅sA－37式自動3輪



神羅飛空艇



輸送船



←シスネの心の映像や M 3-2-2 輸送船を奪回せよ！に登場する船の設定イラスト。

花売りワゴン

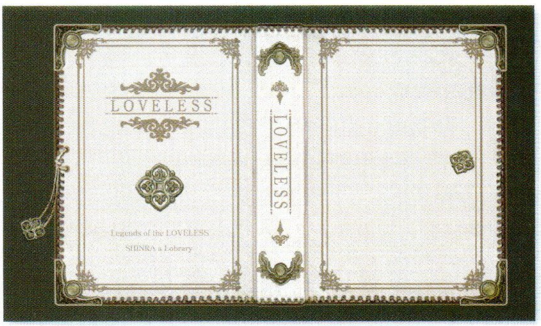


←↙↓ザックスが作る3種類の花売りワゴン。右下のワゴン以外は、特定のサブイベント(→P.180)を行なわなければ見られない。

叙事詩LOVELESS

←↓下は本の表紙が、左はジェネシスとの決着後に風に飛ばされてくる1ページが描かれている。



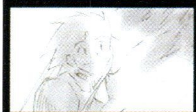


絵コンテ編

GALLERY
STORYBOARD

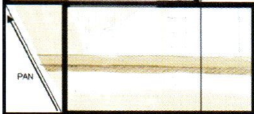
ここからは、物語中で見られるイベントシーンの概要などを描いた絵コンテを紹介していく。ゲーム中での実際のシーンを思い浮かべながらご覧いただきたい。

ウータイ タンブリン砦 突入前

	アオリのアンジール。 ザックスの方を見て話す。	アンジール 「それが合図だ。」
	アンジールの台詞うけて話すザックス。 不敵な表情。フカン。 （アンジールの主観を基本に 少しオーバー目に。） *ザックスの左手が砦です。 BGの方向が間違ってますがご容赦。 キャラに対してのカメラ位置はこのままで。	ザックス 「その混乱のスキに俺たちが 潜入する。」
	切り返し。 ザックスなめでアンジール。 うなづいてから台詞。 砦が見えている。 ここは被写界深度つけないで パンフォーカス的に クリアーにみせる。	アンジール 「（頷いて）俺は砦中心部に 爆弾を（コボレ）」
	C-5の寄り。 望遠レンズ効果。 BGボケ。	アンジール 「仕掛ける お前は正面から（コボレ）」
	フカンのザックス。 ものすごく楽しそうにアンジールを 見ている。	アンジール 「（OFF）突入して…」
	アンジールの台詞尻をまたずに 体をのりだす	ザックス 「うん、で？」
	子犬にたとえると、ちぎれんばかりに 尻尾を振っている状態。 ものすごい期待しているザックス。 （実際には尻尾はありません） アンジール少しあきれて 妙な間ができる。	アンジール 「…」
	説明をあきらめ 少し投げやりな感じのジェスチャ。 ザックスガッツポーズで力説。 二人の温度差が出るように。 ザックスの台詞尻でこのカットは終了。 （語尾がこぼれるくらいの感じで）	アンジール 「好きに暴れろ」 ザックス 「まかせろ」
	少しロング目に。 乗り出していた体を元の態勢に戻しつつ。	ザックス 「そういうのは得意だ。」
	アンジール、やさしく微笑みながら 砦の方をみる。 	

⬅アンジールの説明をせかす、落ち着きのない様子のザックス。"子犬のザックス"のあだ名どおり、シッポを振る様子が描かれているのがおもしろい。

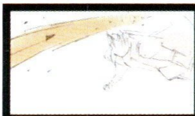
不敵なジェネシス

	天井から真フカンからPAN。 ロング気味。 窓の近くに座っているジェネシス。 手紙を読んでいるらしい。	＊登場人物の多さと、光の処理等を考慮するとムービーフレーム化必至か。 その場合、窓からの光の処理はAfterEffectsでやります。
	窓から光が差し込み 床に美しいコントラストを 描き出している。	6／9 カメラの置き方に不都合あり。 縦クレーンに変更
	誰か来た事を察知し、扉の方向を見る。 カメラゆったりクレーンダウン。	
	部屋に入ってきた人物を知り ふっと小馬鹿にした笑いと共に そっぽを向く。 手紙をしまう動作あり(フレーム外)。	
	立っているザックス。 ジェネシスをにらみつけている。 最初柱で半身隠しておき カメラ移動で、柱が右へスライド。 姿を見せる。 柱はボケていてもいい。	
	ジェネシス、手紙を胸にしまう。 (これははっきりわからなくてもいい)	ジェネシス 「騒々しいな(コボレ)
	ぎりっと奥歯をかむザックス。 くやしいが、ジェネシスに勝てる見込みなど 万に一つもない。 天井のファン、見えるなら見せてください。 その後ろをツォンが走って追いついてくる。	子犬のザックス」
	入ってきたツォン。 一旦、ジェネシスの姿をみとめ、立ち止まる。 画面右にある「物体」に気づき、そちらへ移動する。	
	ほぼツォンの見た目。 笑いながら話すジェネシス。	ジェネシス 「脅したら、せっせと嘘の報告を 送っていたぞ。(コボレ)
	部下を役立たずよばわりされて 怒るツォン。 なにをっと言わんばかりに前に出る。 カメラ、ツォンを追ってドリー加味。 ザックスを置き去りにする感じで。	役立たずどもは」
	カメラ移動にかまわずに ザックスのりだしつつ、ついに叫ぶ。	ザックス 「脅さなくたって、そうしたはずだ」 「少なくともあんたの(コボレ)
	ジェネシス、「両親」の言葉に反応し 一瞬ザックスをにらむ。 が、すぐに薄ら笑いに戻る。	両親はな」

⬅ザックスとジェネシスが、バノーラ村の工場で対面する場面。ザックスが訪れるまで、ジェネシスが何らかの手紙を読んでいたことがわかる。

INDEX

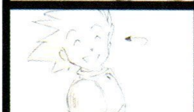
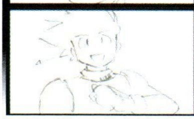
ソルジャー同士の真剣勝負(セフィロスの回想)

	飛んでくるセフィロス。 ジェネシスの放った炎球がかすめつつ通りすぎて行く。 よける動作、基本的にはしない。	セフィロスのポーズとして 立っている雰囲気もアリです。 キャラ性にあわせてください。	
	難なくカメラに接近してくるセフィロス。		
	カメラ前を大きく通りすぎる炎球。		3.0
	ドカーンと爆発。 セフィロスに炎球があたった。 爆発の炎の中、シルエットになる ジェネシス。 ジェネシス、カメラに近づきつつ ゆっくり降下。		3.0
	やった、と素直によろこんじゃう ジェネシス。 カット尻、一転。 表情が曇る。		3.0
	爆発の煙が カメラのシャッターのように ぐるっと開き セフィロス無傷で登場。		
	カメラ、広角に変わっていくような感じで 突き出される剣がカメラにせまる。		2.5
	ジェネシス、顔一杯から急速後退。 下にはシスターレイの砲身部と海。 再び、ジェネシスの手に 光が集まって行く。		
	突如、上から両手を広げて 二人の闘いに割ってはいる アンジール。	アンジール 「やめろ！」	
	ジェネシス、炎球を発射してしまい アンジールの肩アーマーを かすめて飛んで行く。		
	アンジール、左手でジェネシスをつかむ。 ジェネシスの下側、シスターレイの砲身 部分と海が近づいてくるように見える。		5.5
	右肩のアーマーが少し焦げてる(？) だけで無傷。 さすがソルジャー・クラス1st。 アンジール、ジェネシスにお説教。	アンジール 「ジェネシス、 魔法は使うんじゃな」	4.0

⬅トレーニングルームでの、ジェネシスとセフィロスの戦い。アンジールの割りこんでくるタイミングや、セリフの内容などが、実際の映像とは異なる。

「デート1回ってのは？」

⬅ザックスとエアリスが教会で出会うシーン。ザックスが得意の「はね起き」をしてみせたり、お礼の「デート1回」を言い出したりする場面が描かれている。

	笑うザックス。 突然まじめな顔つきになり		
	倒れていくザックス。 ふりかえりつつ ザックスをみるエアリス。		12.0
	アオリ。 どうなることかと心配で 見ているエアリス。 倒れていったザックス腕と腰で		
	ぽーんと跳ね起きる。 エアリス喜んでるようだ。		
	立ちあがるまで。 動作が完全に止まるまで 待たなくてもいいです。		3.0
	エアリスの方へふりむき 満面の笑み。	ザックス 「本当にありがとう、エアリス」	
	ちょっと気取って ポーズつけたりしながら話す。	ザックス 「俺、ザックス なんかお礼しなくちゃな」	7.5
	くるっとエアリスの方を向きつつ台詞。 エアリスは頭に「？」マークが はっきり見えるような感じ。	ザックス 「な」	3.5
	人差し指をたてるジェスチャー。	ザックス 「デート1回ってのは？」	3.0
	引きカメラ FIX 得意げなザックス。 どうみても乗り気ではないエアリス。	エアリス 「なにそれ」	3.0
	さらに引く。 FIX 腕が下がり、体までショボーンとなる ザックス。 エアリス、ザックスに背中向けるように ちょっと体ひねる。	エアリス 「ばっかみたい」	3.0

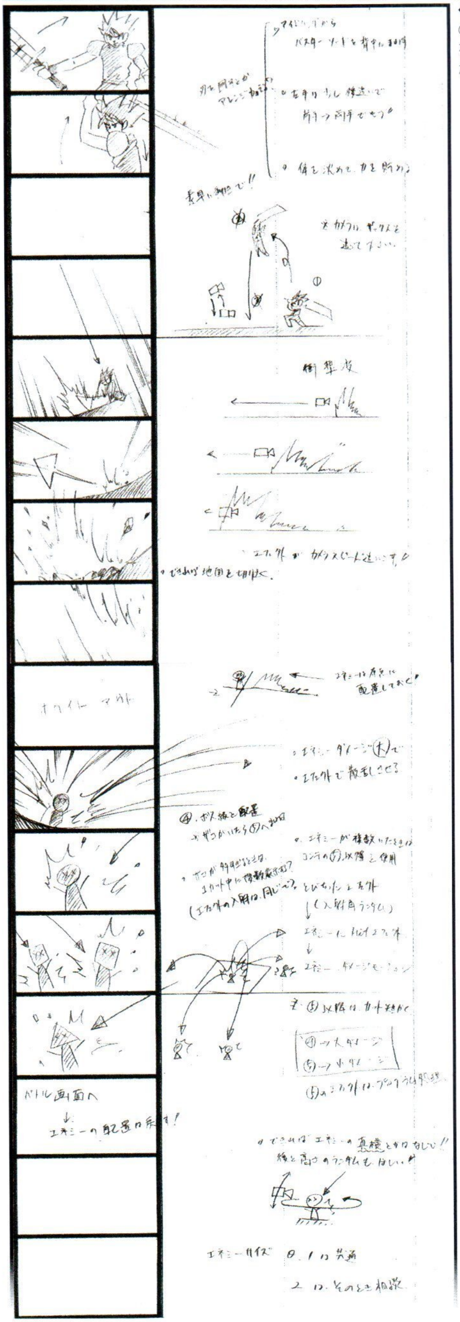
INDEX

田舎者コンビ誕生

←田舎の出身という共通点から、意気投合していくザックスとクラウド。元気なふたりと、不慣れな土地で疲れた様子のツォンとの対比にも注目したい。

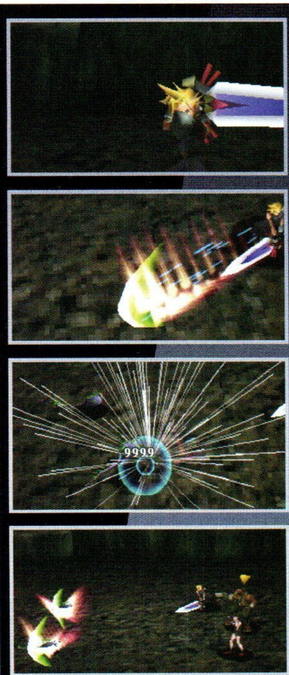
	小声でぼそっとつぶやくクラウド。 望遠効果。BGボケ加味。	クラウド 「…ニブルヘイム…」 ＊ 横位置でなくてもいいのですが 必ずちょい俯瞰に。 ザックスの代理視点です。
	空が見えるように配置。 前カットとコントラストに。 明るく笑うザックス。 バカにしてるのではなくて どっちかというとうれしい感じ。 クラウド、むっとしてつっかかる。	ザックス 「あははは」 クラウド 「ザックスは？」 キャラの位置とか回転が必要かも 
	明るく答えるザックス。 出来る限り空をいれたショットに	ザックス 「俺？　ゴンガガ」 
	笑うクラウド。 それに気づき、ザックスがツッコミいれる。	
	二人うつむいて。 アオリで空を入れる。 すっと抜けた雰囲気に。	ザックス クラウド 「他には何もない」 
	そろったので大笑い。	ザックス クラウド 「（笑）」 
	ザックス、ちょっと画面左へ 移動するような動き。 カメラ追いつつ。	ザックス 「よろこべツォン　俺と」 
	C-14の引きショット。 クラウドの名前を知らなかった事に 気づき、見る。 やや間あって、察したクラウドは 神羅メットを外す。	ザックス 「…」 
	メットが画面外に出たら切り返し。 クラウドの顔を寄り気味で とらえる。 カメラはだいたいザックス視点だと 思えばいいでしょう。	クラウド 「クラウド」 
	おどけたポーズで ツォンに叫ぶザックス。	ザックス 「俺とクラウドがいれば 辺境の地は恐いもの無し！」 
	田舎者コンビ誕生の瞬間。	若干台詞コボレてもいい。 
	笑いながら去っていく田舎者コンビ。 ツォン、手前大きくイン。 画面外に手をついて つらそうな様子。 奥で、笑いながら移動していく 田舎者コンビ。 ツォンの話、二人は聞いてない。	

幻のリミット技"破暁撃"



⬅ザックスが『FFⅦ』でのクラウドのリミット技「破暁撃」(下の写真を参照)をくり出すところを描いた絵コンテ。衝撃波を発生させるときの動きなど、こまかい指定が書かれているが、残念ながらゲーム中には登場しなかった。

『FFⅦ』での『破暁撃』



プロデューサーセクション



『BC』の移植作品になるはずが……

――『CC』のプロジェクトは、どのような流れではじまったんですか?

田畑　まず僕と野村とでタイトルとおおよその方向性を固め、そのあとプロデューサーとして今泉が入り、彼と僕でプロジェクトをまとめていきました。プロジェクトの正式な開始は、2005年の春くらいです。

北瀬　田畑は、『FFVII』のコンピレーション作品を『BC』ですでに手がけていましたので、「こっちのプロジェクトもやれないか」と僕から持ちかけました。当初はいまの形の『CC』は想定していなくて、『BC』をPSP用に移植したものか、その延長ぐらいの軽いものを作ろうとイメージしていましたね。

田畑　北瀬から話を聞いた2日後には、「『CC』制作開始」と発表がされていて驚きました(笑)。ただ、当時『BC』は、まだ配信がはじまって間もないころだったので、僕としてはそのタイミングでは『BC』の移植というのは考えにくかったんですよ。

野村　そのとき自分もプロジェクトの相談を受けたんですけど、田畑と同じく移植は気が進まなかったので、どうせ作るならまったく新しいタイトルとして作ろうとふたりに提案しました。

田畑　実際に新規タイトルとしてスタートすることになったときには、『FFVII』を作った人たちと最初の時点から一緒に制作を進めていかなければと思って、直良にはすぐに参加を依頼しましたね。

直良　当時は、『AC』の制作もまだ微妙につづいていたり、『BC』の監修もやっていたりしたので、物語中の時間軸についてわけがわからなくなってしまって。「これは『BC』の話だから過去になるけど、この話とは並行に進むから……」とか「このときミッドガルはこの状態でいいんだよなあ」とか(笑)。

野島　僕も同じくらいの時期にシナリオの発注を受けたんですが、そのころは、哲さん(野村氏のこと)がバトルのアイデアなどを話してましたね。

――D.M.Wは野村さんのアイデアだそうですね。

今泉　2年前の1月ごろから、野村が僕を部屋に呼んでは、妙にパチンコの話ばかりしていたんですよ、2ヵ月間ほどずっと(笑)。「これは何かあるな」と思っていたら、「たまには運に左右されるRPGもいいんじゃないか」という話をされたんです。

野村　以前から「パチンコの自分で干渉できない運の部分をゲームに組みこめないか」と思っていたので、今回のシステムを考えました。最初に書いた企画書では、パチンコの玉のかわりとして、行動ポイントのようなものを考えていたんですよ。1歩進んでも1ポイント減るから、それをどんどん増やさないと動けなくなる、といったような。

田畑　SP(ソルジャーポイント)はその名残ですね。

――リールを目押しで止められるようにする予定はなかったんですか?

野村　なかったですね。目押しは、上手な人はうまくできるけど、できない人は本当にできないので。

田畑　当たってくれー、こっちの絵柄がこい、といった「運に期待して遊ぶ」要素を、本格的にゲームに採り入れたかったんです。

――アイデアを提案した野村さんとしては、仕上がりは想定どおりですか?

野村　ちょっとスロットがそろいすぎるかな。もっとシビアな設定でもよかったかも(笑)。

田畑　いまよりもそろいにくいバランスの時期もあったんですが、それはそれで、バトルが得意じゃない人などから不満が出て。せっかく技が手に入ったのに出ない、1回もイフリートが出ずにクリアした、などの

「僕も入社10周年」という感じで『FFVII』に関わらせていただきました



声が多くて現状のバランスになりました。
――D.M.Wは、エンディングのあたりの物語の演出にもうまく組みこまれていますね。
野村　もともとD.M.Wは、バトルをドラマチックに見せる手段として考えたんですよ。ラストバトルでは「つなぎとめておきたい記憶が少しずつ失われていく」というのを心の映像が現れては消えていく形で表現し、ザックスの精神が壊れはじめたことを「リールがなかなか止まらない」という形で示したつもりです。

当初イメージしたのは30分のアニメ番組

――野島さんは今回のシナリオを書くうえで苦労したことはありますか？
野島　結末がすでに決まっている物語でしたから、そこに向けて一直線に向かっていく感じで作りやすかったですね。テーマは「継承」だと聞いたので、「剣が継承されていく」という流れにしました。登場するのがなじみ深いキャラクターだというのもあって、話の内容とは裏腹に楽しく作っていけましたね。
田畑　最初に野島さんからあがってきたシナリオがすごく良かったので、携帯機だからといって軽い作りにするのはやめようという話になり、そこからプロジェクトの規模が大きくなっていったんです。
――『CC』は相当長い時間楽しむことができますが、作品のボリュームはどのように決めたのですか？
田畑　『CC』の前に出たコンピレーション作品である『DC』を基準にしつつ、それよりも長く遊べるようにしたかったので、遊びこんだときのプレイ時間を100時間ぐらいにしようと考えました。とはいえ、『CC』は携帯機のゲームですから、単純にボリュームアップさせるのではなく、ユーザー側が時間の使いかたを考えられるような設計にしましたね。
今泉　通勤とか通学の30分間で区切れる感じで、「行きでは負けても帰りに勝てるかもしれない」といった要素を採り入れられないか、と野村が言っていたんです。それで、当初は30分枠のアニメーション番組のような構成にしようとしていたんですよ。
野島　アニメ番組っぽくしたいというオーダーだったので、シナリオは章ごとに短く区切れるようにして、毎回見せ場を作れるよう、小道具などに焦点を置く内容にしていましたね。
田畑　ただ、野島さんからあがってきたシナリオを読んだら、30分とかでこまかく区切るのがもったいないと思うようになって。それで、メインのストーリー部分はふつうの『FF』として楽しんでもらい、ミッションなどの遊びこみたい部分は時間をこまめに使えるような形に変更したんです。
北瀬　アニメと言えば、『AC』の限定BOXに入っていた『LO』は、アニメが『CC』の素材として使えるのかという、検証の意味も含めて作られたんですよ。
田畑　D.M.Wの演出にアニメを使うという案もありました。ゲームの開発工程と、アニメの素材の作成工程が合わないので、最終的にはボツになりましたけど。
――製品版の物語は序章をのぞいて10章に区切ることができますが、当初はもっと章が多かったんですか？
田畑　全12章くらいでしたが、野島さんのシナリオ案に野村のアイデアなどを足すと、かなりの長編になったんです。「これはUMD1枚じゃ無理だな、前後編の2枚組の形で出そう」という話になったんですけど、会社からNGが出まして。
今泉　ぜひ二部構成を実現したくて、綿密な企画書を手に理論武装してお願いしに行ったのですが、まだ1本もできていないのにそれはないってあっさりとNG(笑)。
野村　三部作なんて話が出たこともありましたね(笑)。
野島　当初は、ニブルヘイムでつかまるまでとそのあとで、前後編にわかれていましたね。製品版のシナリオは、つかまったあとがダイジェスト版になっているような感じです。
――シナリオ中では、プロジェクト・Sとプロジェクト・Gなど、『FFVII』の物語が厚みを増すような設定がいくつも出てきますね。
野島　そのあたりは「コンピレーション オブ FFVII」をイメージしました。『FFVII』という素材についてプロデューサーやディレクターがいろいろ考えたように、ジェノバ細胞をもとにした「コンピレーション オブ ジェノバ・プロジェクト」とでも言いましょうか(笑)。
――今回登場するキャラクターとシナリオは、どのようにして決まっていったんですか？

プロデューサー
今泉英樹
HIDEKI IMAIZUMI



自分だけが知っている本作の秘密

Gacktさんには『DC』の打ち上げ時に『CC』への出演を依頼したのですが、彼は「俺が主人公で歌を歌うんだよね～？」と言っていたので、その誤解を解くところから仕事がはじまりました(笑)。



『AC』『DC』のファンのかたのためにも 各コンピレーション作品とのリンクを心がけました

野島　まず、『DC』のキャラクターであるジェネシスを出すことが決まっていて、同じく『DC』からネロとヴァイスも、どういうシーンで登場させるかまで指定されていました。それと「剣の最初の持ち主」であるアンジールが新しいキャラクターとして必要ということで、彼らを出す前提で話作りを進めていきましたね。

田畑　『DC』を遊んでくれたユーザーのみなさんがいるんだから、『DC』にまったくつながりを持たせないまま、そのあとに出る『CC』を完結させるのは良くない。そこへのリンクはきっちりさせよう、と企画当初から野村と話していたんです。

野村　「ラストでネロとヴァイスがジェネシスを回収しにくる」という案は初期からありましたね。『DC』のジェネシスの登場は唐突なので、もう少しフォローしなければと思いまして。あと、『DC』にはディープグラウンド(DG)ソルジャーという設定も出てくるんですが、過去にそれが存在したという形跡を見せておかないと、コンピレーション作品のなかで『DC』だけが浮いた状態になってしまいますし。

田畑　『DC』ではDGソルジャーの発祥が『CC』の時代に設定されていたので、DGソルジャーであるネロたちを登場させたんです。

直良　伏線を過去にさかのぼって回収するって、すごいよね(笑)。

ザックスはすごく動かしやすかった

——ザックスが主人公ということで、やはり『FFⅦ』でのザックスの行動をいろいろと思い返しながらシナリオを書いていったんですか？

野島　直前に『AC』や『BC』に関わっていて、すでにいろいろなことを思い出している状態で『CC』を作っていったので、振り返るのに苦労はしませんでした。それに、ザックスはすごく書きやすかったですね。『FFⅦ』でのザックスは、登場シーンがすごく少ないぶん、スクワットだとか落ち着きのない動作といった印象的なことをしていたんです。「こいつはこう動く」というのが最初からわかっていたので、キャラクター造形という点ではラクでした。

北瀬　僕は、『FFⅦ』の制作から関わってきたくせに、これまでザックスの人物像があまりつかめなかったんです。『FFⅦ』では出番も少ないし、ボイスもないし。インターナショナル版で追加されたザックスがらみのイベントは僕が作ったんですが、それでも彼のことがわからなくて。クラウドに近い感じをずっとイメージしていたんですけど、今回はじめて「こんなキャラクターだったんだ」と知った感じで新鮮でしたね。ザックスは昔から人気があって、その理由が僕には理解できなかったんですが、10年来の謎が解けました(笑)。

野島　僕のなかでは『FFⅦ』を作った当時からキャラクターのイメージはできていたんですが、今回北瀬さんに伝わったのは、やっぱり声がついたおかげですかね？　それと、ザックスのことを書きながら思ったんですけど、きっと、ザックスのキャラクター性が、あとで『FFX』のティーダになったんだな、と(笑)。

——ザックスの要素は、クラウドだけでなく、ティーダも受け継いでいたんですか(笑)。

野島　どちらも、あまり深く物事を考えていない、善悪の判断もハッキリしているキャラクターですから。そうした人物が、何か割り切れないものにぶつかったときに悩んだり苦しんだりする……という意味で、似ている気がするんです。

——そんなザックスの苦悩するポイントとなるアンジールとの訣別のシーン以降は、髪型が『FFⅦ』などでおなじみのものに変わりますね。

野村　もともとはずっと同じ髪型で行く予定だったんですが、より『FFⅦ』本編とのつながりを強くしたくて「途中でザックスの雰囲気を変えよう」と思い立ち、物語の転換点のところに織りこませてもらったんです。

田畑　最初、制作スタッフはみんな「1stになると髪型が変わる」とカンちがいしていて。そうではないので「1stになると服が変わる、アンジールとのエピソードが終わると髪型も変わる。ここはひとつの成長を描くポイントなんだ」とさんざん説明するんですけど、また1ヵ月くらいあとにあがってきたものを見ると、1stになったばかりのはずのザックスの髪型が、やっぱり後半のものになってる(笑)。マスターアップまでにちゃんと直るのかと、ずっと心配していましたね。

ディレクター
田畑 端
HAJIME TABATA



自分だけが知っている本作の秘密

「to be continued in FINAL FANTASYⅦ」という最後のテロップに、冗談で「for PS3」と入れようとしたんですが、当然のごとく北瀬と野村のふたりからものすごく怒られてやめました(笑)。

セフィロスも負に落ちなければ
アンジールのようになったのかもしれない



エアリスに関する話は なるべくザックスにからめて

──『FFⅦ』では「初恋の人がいた」というエアリスの話から想像するしかなかった部分が『CC』で描かれたことに、喜んだ『FFⅦ』ファンも多いと思います。

野島　「上から教会に落ちてくる」というように、クラウドとの出会いと重ねるのは最初から決めていましたね。恋愛と言ってもふたりともまだ若いというのと、「どうして好きになったのか」という描写にゲーム内であまり時間をかけられないので、突然出会って恋に落ちたといった感じにしました。個人的には、『FFⅦ』でクラウドにエアリスが言う「デート1回」というセリフをザックスのセリフとしてシナリオ中に出せたのが、最大の喜びですね。『FFⅦ』ではなにげないセリフのつもりで入れていたんですが、そのせいで「エアリスは軽々しい」みたいな言われかたをしたので、ちょっと気にしていたんですよ。ザックスの言葉をエアリスが引き取った形にしたことで、エアリスの弁護ができたような気がします。

──「デート1回」というセリフ以外だと、スラムで花を売っているとかリボンをつけているといった部分も、ザックスの影響なんですよね。

野島　『FFⅦ』でのエアリスの特徴的な部分は、できるだけザックスとからめたかったんです。そのほかにも、『FFⅦ』を思わせるセリフやシーンは、たくさん入れるようにしました。ザックスが列車の上に乗って現れるオープニングもそうですが、見覚えのあるシーンをいくつも盛りこむことで、遊ぶ人の「『FFⅦ』をやりたい心」を刺激できればいいなと思いまして。ただ、オープニングのシミュレータによる仮想空間は、「クラウドたちの時代の前なのに、そんなすごいものがあっていいのかなあ」と悩んだりもしましたけど。

直良　時間がさかのぼっているにもかかわらずテクノロジーが進んでしまう、というのは悩みのタネでしたね。『DC』と『CC』の背景グラフィックのスタッフはメンバー的にも進行的にも重なっていたんですが、未来の話である『DC』の絵を描いたあとで『CC』のほうの絵を描くと、どんどん未来っぽくなっていってしまって、そのコントロールは大変でしたね。

──それにしても、エアリスはしんぼう強いですね。4年間手紙を送りつづけていたとは。

今泉　あの手紙の「××通」というくだりのボイスは最初のころに収録ずみだったのですが、シナリオ上ザックスが時間軸を知る衝撃的なシーンでもあるので、あとからよく調整し直して、このパートを言い直してもらうだけのために、声優さんにきてもらったんです。

野村　手紙は、運ぶ手法の配分がかたよっているところも調整しましたね。はじめは全部の手紙を教会にいる犬型のアンジール・コピーに運ばせるはずだったんですが、何十通もあるのにそれは酷使しすぎでかわいそうじゃないか、ただでさえ劣化も進んでよろよろなのに、という話になって(笑)。だから、最後の1通はアンジール・コピーに託すけど、それまではツォンに頼んでいたという形にしたんです。

──物語の後半で、エアリスがザックスに23個のささやかな希望を伝える場面はいいですね。

野島　いいですよね、ああいうことをされたら、僕はちょっとたまらないですね(笑)。エアリスの23の希望というのは、10個くらいならザックスにも覚えることができそうなので、覚えられない数にしようと思って23個にしました。

ジェネシスは ピアノ弾きだった!?

──ジェネシスというキャラクターはGacktさんが演じていますが、セリフも出番もとても多いですね。

今泉　当初ジェネシスは、物語の前半に倒されてそれっきりの予定だったんです。だけど、ソルジャーに深い関わりを持つという設定でしたし、神羅を混乱させるわりにあっさり終わってしまうのはどうかなあという思いがあって、野島さんにお願いして最後まで出すことになりました。

田畑　ただ、その時点で「継承」をテーマとした物語の骨組みはできていたし、単純にジェネシスの出番を増やしても話が混乱するので、キャラを立てるために『LOVELESS』愛好家という設定にしたんです。

今泉　最初はピアノ弾きにする案もありましたね(笑)。

クリエイティブプロデューサー&キャラクターデザイナー
野村哲也
TETSUYA NOMURA



自分だけが知っている本作の秘密

ラザードは悪党だということで発注を受けたので、当初は表情などをイヤなヤツっぽく描いて、服ももっと趣味の悪い配色にしていました。ヘンな縦縞の服を着ているのは、その名残ですね。





「デート1回」を入れられたのが最大の喜びです

直良　「曲」がキーワードだと聞いてピアノを弾くイメージ画を描いたら、ちがうって言われました(笑)。

野村　ピアノを弾くだの、鼻歌を歌うだの、草笛を吹きながら登場するだの、いろいろな案が出されては、「強引だよ」とダメ出しして(笑)。音楽と無理やり結びつけるよりも、詩を引用するようなキャラクターのほうがいいんじゃないかということになりましたね。

田畑　詩にするんだったら『FFⅦ』でシドが話題にしていた『LOVELESS』を使おうかなあと思って、今回のような形にふくらませてみました。

——ジェネシスのほか、アンジールとセフィロスの背には片翼がありますが、彼らの翼の色や生える位置がちがうことには、どのような意味があるんですか？

野村　3人が同族に見えないように、翼の種類をわけたかったんです。セフィロスは特別な存在ということで、ジェネシスの翼はそれとは逆側にして、アンジールは、バスターソードの継承の大元になる特別な人物ということでセフィロスと同じ側に羽根を生やしました。ただ、アンジールの翼だけが白いのは、「負の方向に堕ちなかった」という象徴的な意味もあるんです。つまりセフィロスだって、アンジールのようになった可能性がある。負の方向に行ってしまったセフィロス、そうならなかったアンジール、という色分けですね。

——アンジールとジェネシスに関連して出てくる「バカリンゴ」というのも、重要な役割を果たしていますね。

田畑　「ジェネシスとアンジールは少年時代から知り合いだった」という設定が決まったころから、ふたりを結ぶアイテムとしてバカリンゴが存在していました。

野島　「アホウドリ」のような心ないネーミングがいいかな、と思ってつけた名前ですね。

直良　バカリンゴは『CC』で最初にデザインしたものなんですよ。黒っぽい色だと言われてたんですが、「どう見ても食べたくないよなあ」という感じにしかならなくて(笑)。あと、象徴的なものだと聞いたので、バノーラ村にあるバカリンゴの樹も、変わった形にしてみました。キャラクターが上に立つ可能性もあるというから、ふつうの樹に立たせてもつまらないかと思って、シルエットに特徴をつけて幹を曲げてみたり。

野島　もともとバノーラ村をめぐるエピソードでは、「貧しくてもマジメに働いている人々が暮らす土地では、悪い人は育たない」ということを書きたかったんです。マジメに働くふつうの人たちが『FF』シリーズではあまり出てこないので(笑)、人間模様を描くことをテーマとした『CC』では、登場人物の性格がはぐくまれる土壌という角度から、出身地がらみのエピソードを取り上げたかったんですよ。アンジールが働き者の父から剣をもらったという設定にしたのも、「クラウドもザックスもみんな田舎の出」という構造にしたのも、そういった理由が根っこにありますね。バカリンゴを使うことでも、ジェネシスの良い面——彼も昔はちゃんとした親子のなかで育った良い人間だったということを表現したかったんです。

——バノーラ村やモデオヘイムは『CC』で初登場したロケーションですが、『FFⅦ』にもともとあった土地と新しい土地はどのように調整していったんですか？

直良　「もっと新しいロケーションを出したい」という要望もあったんですが、制作スタッフの人数的にちょっと厳しくて。『FFⅦ』と同じ世界なのに、時間軸を少しさかのぼっただけで新しい場所がガンガン出てくるのも違和感がありますし、シナリオの雰囲気がロードムービー的な感じなので、最終的にはいい落としどころになったと思います。バノーラ村ならバカリンゴといったように、それぞれの土地のモチーフとなるものがシナリオの段階でハッキリわかっていたので、アイデアという意味ではあまり苦労はしませんでした。ただバノーラ村は、あとから「地下にこんな洞窟がある」と言われて、いろいろつじつま合わせが……(笑)。

野島　地下洞窟の位置はあちこち移動しましたね。最初は、ある街の地下に設定されていたのに、街自体が削除になったりとかで(笑)。

シスネの本当の名前は……？

——登場人物のなかでは、もともとは『BC』のキャラクターであるシスネがいい味を出していますね。

田畑　シスネは、『BC』でプレイヤータークスを追加する検討をしていたころに、「『CC』がからむことになるから、その物語のキーになる人物を『BC』に出そ

シナリオ

野島一成

KAZUSHIGE NOJIMA



自分だけが知っている本作の秘密

ラザードはハイデッカーのかわりに登場させました。ハイデッカーの命令に従うセフィロスは想像しにくいですし。『FFⅦ』で神羅の上層部をバカなキャラクターにしすぎましたね(笑)。

僕にとっては『FFⅦ』の軸としてミッドガルがあるんです



う」ということで作ったキャラクターなんです。

野島　名前の候補はたくさんあって、僕もいくつか提案したんですが、最初は「ティアン」に決まりかけたんですよ。だけど哲さんに、「ティファと混同するからダメだ」と却下されました(笑)。

田畑　「シスネ」というのは野村の案ですね。

──物語後半の、「まだ本当の名前を言っていない」というシスネのセリフは、どういう意味なんですか？

今泉　『BC』ではユーザーが名前をつけるので、「シスネ」が公式の本名になると悪いかなと思って、「シスネ」はコードネームということにしたんです。

北瀬　ボイス収録の終了まぎわに、無理やりあのセリフを足したんだよね。僕はスタジオまで聴きに行っていたけど、「本当の名前って何？」ってビックリした覚えがある(笑)。

野島　コスタ・デル・ソルでは水着姿のシスネとザックスが出てきますが、じつはあそこでは、海辺で戦ったあとにもうひと騒動起こるはずでした。だけど仕様上、着替えさせられないから水着で街を歩かせることになりかけて、それはヘンだというので、あのあたりのイベントはいったん全部カットされたんですよ。

田畑　野島さんが「あそこは雰囲気が変わるところだから」と言うので全部削除するのはやめて、一連のイベント後はすぐにジュノンへ行くことになったんです。

──シスネとエアリスのあいだでザックスが揺れ動く描写をするつもりはあったんでしょうか？

野島　いや、それはないですね。いろいろな出来事を経てちょっとすさんでしまったザックスに、「あなたはひとりじゃない」と励ましてあげられるキャラクターとしてシスネを出しました。シスネ自身も孤独というか、任務優先で苦しいこともあると思うんですが、そんなときでも人としての優しいものの見かたを忘れない人物、という感じですね。物語中では殺伐とした人ばかり出てくるし(笑)、やわらかいところを担当するエアリスもスラムを離れないので、機動力がありつつ優しい言葉をかけられる人物として登場させています。

田畑　シスネは『BC』とリンクしたキャラクターですが、『CC』では「このときタークス側は何をしているのか」というのをあまり描けなかったので、そのあたりの話はタークスが主人公の『BC』で、レノ特別章に入れました。「セフィロスやザックスがこういう動きをはじめた」というのがタークス側の目にはどう映っているのかが、『BC』でわかるという仕組みですね。

『CC』へのそれぞれの思い入れ

──『FFⅦ』を10年前に作られたみなさんは、今回の『CC』の開発に特別な思いはありましたか？

野島　『FFⅦ』の核心部分に触れる話ということで、やりがいは感じました。いざ作業をはじめると、あまり断定したくないことがたくさんあると気づいて、ボカした部分も多いんですけど。あと、『FFⅦ』制作当時のいろいろなことを思い出しましたね。タクシー代が給料を超えてビックリしたとか、当時僕はシドと同い年だったんですが、開発用のシドの設定書に「もうすぐ中年」と書かれていてショックを受けたとか(笑)。

直良　僕のなかでは、『FFⅦ』の軸としてミッドガルがあるんですよ。ミッドガルは『DC』で完全に壊れてしまいますが、「『CC』では時間がさかのぼるから建設中ということにしたい」と背景グラフィックのスタッフに話したら、とてもいい感じに仕上げてくれました。『FFⅦ』当時の「ミッドガルでもっと遊びたい」という願いが、今回かなった気がします。先日の『FFⅦ』10周年記念イベント(2007年8月末に東京で開催された「FINAL FANTASYⅦ 10th ANNIVERSARY Gallery」)ではミッドガルの立体模型を展示したんですけど、お客さんにミッドガル案内とかをして、僕が一番はしゃいでいましたね(笑)。

野村　自分は「やっと出るのか、長かったな」という思いが強かったですね。最初に企画を立てる段階で参加して、ボイス収録にすべて立ち会い、バトルが仮にできた時点で中澤(中澤孝継氏：バトルプランニングディレクター)と相談し、エンディングの一連の作業で演出を調整して……というふうに断続的に関わってきましたが、制作全体では約2年半かかっていますから。今回のテーマソングを担当した絢香さんを今泉が見つけてきたころは、彼女はまだデビューしていなかった。それくらい前から『CC』を作ってきたんですよね。

コンセプトアート
スーパーバイザー
直良有祐
YUSUKE NAORA



自分だけが知っている本作の秘密

『CC』のタイトル画面の絵は、2005年末のイベント用に、その場で5秒ぐらいで落書きしたものがもとになっています。完成版は評判が良いですが、もとの絵はヒドすぎて見せられません(笑)。



派生作品とオリジナルの描写をどう採り入れるかは慎重に決めました

北瀬　最初、田畑に引き受けてもらったころは、彼も含めた『FFⅦ』にはいなかった若いスタッフに現場をまかせようと思っていたんです。でも、去年の秋ぐらいから、バトル面の強化のために中澤と小林(小林正樹氏：バトルプログラマー)が制作に加わり、僕自身もイベント面の強化ということで現場に立つことになって。そうすると「やっぱり自分がやらなきゃ」という思いが高まってきて、今年に入ってからマスターアップまでは、ひさしぶりに土日のない感じでやりましたね。僕はニブルヘイムのあたりを担当したんですが、『FFⅦ』のときに野島さんが苦労してキャラクターを動かしていたのを思い出しながら、なるべくカメラのアングルを似せたりしました。

野島　ニブルヘイムからはみんなが知っている話になるので、それをどう表現するかで二転三転しましたね。ムービーを断片的に切り出した形で流すだけでいいんじゃないかとか、いや、クラウドではなくザックスの視点でプレイできるんだから、プレイヤーは実際に動かしたいんじゃないか、とか。

北瀬　あと、コンピレーション作品のなかには、ニブルヘイムの事件を描いたものがいくつかありますけど、それぞれニュアンスや演出が微妙にちがうんです。そのいくつかは採り入れつつ、「これはちがう」と思った部分はもとの『FFⅦ』の描写にもどす……といった具合に、作業は慎重に進めていきましたね。

――狙撃ゲームや七不思議といったイベントも、北瀬さんが担当されたんですよね。

北瀬　RPGなので本編以外のお遊びの部分も当然あるわけですが、「そういうネタはバッチリ考えてあるから大丈夫」と言われていたのに、いざ現場に入ってみると、ニブルヘイムだけはお遊びのネタが全然用意されていなかったんですよ。なので、苦しまぎれに『ニブルヘイムの七不思議』とかを入れたんです。でも、金庫の数字などが「難しくてわからない」とさんざん言われました。

今泉　だけど、あれは本当に難易度高いですよ。

北瀬　オールドスタイルの人間が作ると、あまりヒントのない、不親切なものになっちゃう(笑)。『FFⅦ』のときにマップを担当していた岡(岡 勝氏：イベントプランニングディレクター)も、僕と同じ時期にイベントスタッフに加わって、モデオヘイム潜入のミニゲームを作ったんですけど、あれも「難しい」と言われてましたね。ベテランは突き放した謎解きをさせるものだな、とふたりで話したりしました(笑)。

――今泉さんや田畑さんは、『FFⅦ』の開発スタッフのかたがたと一緒に『CC』を作ってみていかがでしたか？

今泉　僕はちょうど『FFⅦ』が出たころに入社したんですけど、当時はこのような形で『FFⅦ』に関わることになるとは夢にも思ってませんでしたし、こうしてやらせてもらえるのは、「『FFⅦ』も僕も10周年」ということで、ありがたい話だなあと感じています。

田畑　僕は『FFⅦ』を作り上げた人たちと一緒に仕事をするということで、すごく楽しく、かつ自分に厳しく開発ができました。開発中に野村が公開前の『AC』を見せてくれたんですが、その最後のあたりにザックスとエアリスのシーンが入っていたので、そこでプレッシャーを感じはじめたかな……(笑)。『FFⅦ』のときに野島さんや直良さんが表現したかったことを全部すくいあげたうえで、時間軸としては未来にあたる『AC』や『DC』にとっても「美しい過去」となるように『CC』を作らないと、ファンはもちろんオリジナルの制作者たちにも怒られるなあ、と思ってました。

野村　でも、『CC』をプレイしてから『AC』を見直したら、より感動した、っていう声は多いみたいですよ。

田畑　そう言ってもらえるなら、僕は本望ですね。

そして待望のリメイクは……？

――今回のエンディングまわりは、『FFⅦ』の好きな人にとっては、非常に訴えかけるものがありますね。

田畑　演出の緩急や表現のしかたなどのこまかい部分まで全部野村に相談して、意見を吸収していきました。ラストバトルからスタッフロールに入るまでの部分は、3ヵ月くらいずっと作業していましたね。

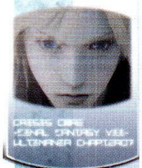
野村　雨のなかで倒れているザックスがクラウドに語りかけて……というムービーは、コンテ通りに作ってもらったあと、できた映像を見ながら、クラウドが立

エグゼクティブプロデューサー
北瀬佳範
YOSHINORI KITASE



自分だけが知っている本作の秘密

ニブルヘイムの狙撃ゲームは当初は神羅兵を撃つ形だったんです。CEROのレーティングについては周囲にうるさく言いましたが、自分が担当したこの部分のせいで「C」になりかけて修正しました。



つ間だとか振り返る間、すべてのタイミングや動きなどをこまかく指定していきました。みんなが知っているラストでありながらも感動できるものに仕上げなければ、と思いまして。あと、最初に仕上がった映像では、妙にキレイな状態でザックスが倒れていたので、「これはあり得ない」と言ってやり直してもらいました。

田畑　その場でバンバン撃たれているのに泥がついているだけのはずがない、リアルに悲劇を描くからには、そんな表現ではドラマとしてダメなんじゃないか。それが、野村の一番強いこだわりだった気がします。

北瀬　野村はCEROのレーティング(コンピュータエンターテインメントレーティング機構の判定)が「C(15歳以上対象)」でもいいと言って、僕は「B(12歳以上対象)だ」と主張して、あいだにはさまれた今泉が頭を抱えて(笑)。

田畑　ムービーが形になると「雨が降ってるのに血が流れないのはおかしいよね」という話になり、血が流れるようになると、「こう流れてきているのに、耳に血がかからないのはヘンだね」と……本当に、妥協しないで微に入り細に入り調整しました。

——スタッフロールのあとのムービーは、まさに『FFⅦ』につながる感じになっていますね。

野村　よく誤解されるみたいですが、あれは以前に作ったPS3のテクニカルデモの流用ではなくて、『CC』用にイチから作ったムービーなんです。今回はプリレンダリングで、前のはPS3実機でのデモなんですよ。それが同じに見えるくらいPS3がスゴイということなんですが。

——その最後に「to be continued in FFⅦ」という字幕が出るのもあって、世間では『FFⅦ』のリメイクへの要望が高まっていますが……。

野村　うーん、仮にリメイクをやるならたぶん、ある日突然サプライズ的に発表しますよ。事前にどこのメディアにも知らせずに。

北瀬　『CC』のプロジェクトも2日で発表したぐらいですし、いつ何が起こるかわからないのがこのメンバーの怖いところですから(笑)。ただ、僕は『CC』のエンディングを見て非常に満足してしまったので……。

直良　僕も『CC』のエンディングを見た瞬間、ひとつケジメがついたような感じがしたんですよ。それに、時間軸的に最後にあたる作品は現状では『DC』なのであの先もなんとなく興味がありますし、ジェネシスはどうなるのかとかも気になっています。

田畑　僕はリメイクしてほしいですよ。自分が遊びたいから(笑)。

野島　ハイデッカーとかパルマーとか、いまの技術で見たいですよね(笑)。

北瀬　パルマーってトラックに跳ねられるんでしたよね？　どう表現するのやら……でも、たまにマジメに考えるんですけど、いまの時代にリメイクしようとすると、魔晄炉の爆発とか忘らるる都のシーンとかいろいろ問題があるので、どうしようかと悩むんですよ。オープニングからしてマズイよな、でも『FFⅦ』だからはずせないしな、って。

野村　自分は、見せるべき表現のためにレーティングが上がるのは問題ないです。

野島　忘らるる都でのクラウドのセリフなんかは、いまのリアルなクラウドでやると引いてしまうのではないかという気が、僕はするんですが。

北瀬　いや、あれはむしろ、いまのボイスと演技でやったら、結構いいんじゃないかと。

今泉　なんだか打ち合わせになってきましたね(笑)。

野村　自分のなかでは、リメイク版の『FFⅦ』は最終カードな気がするので、そんなに簡単にカードを切っていいのかとも考えてしまう。

北瀬　じゃあ、哲が「やろう」って言い出したときは、「こいつ引退するんだな」って思っていいんだ(笑)。

野村　最後のお役目(笑)。それは冗談にしても、いろいろ考えてることはあるけど、まだ軽々しく宣言してはいけないという感じですかね。

——北瀬さんは「一生『FFⅦ』と付き合っていく」と、すでに「FFⅦ 10th アニバーサリー アルティマニア」内で宣言していますものね。

北瀬　もう、覚悟はできているんですよ。野島さんも一生つき合わなきゃいけないですね、きっと。

野島　『AC』のときみたいに、クラウドのパネルと一緒に世界中をまわりつづけたい(笑)。

——みなさんの手で、また『FFⅦ』の新しいものが生み出されることを期待しています。

野村　『FFⅦ』の新作はですね、『宝条博士の不思議な魔晄都市』。宝条がいろんな謎を出すので、ヒントマテリアをどんどん集めてください(笑)。

今泉　それ、いいですね(笑)。

(2007年9月中旬　スクウェア・エニックスにて収録)





INDEX



クライシス コア –ファイナルファンタジーVII– アルティマニア

CRISIS CORE
-FINAL FANTASY VII-
ULTIMANIA
INDEX

Why

Lyrics＆Vocal 絢香
Music 西尾芳彦・絢香
Arrangement L.O.E





瞳の奥が　ぼやけて見えない
心の底の　気持ちはあるの？

世界の全てを手にしたとしても
それがあなたの幸せなの？

Why　孤独な空を見上げるの？
Why　笑って見せてよ
言葉にするのが下手な
あなたの性格わかるから

遠い昔に何があったの？
視線をそらす　あなたの瞳に

一人で寂しい夜に抱きしめられる
そんな温かさ知ってる？

Why　どうして形にこだわるの？
Why　心を開いて
大きな荷物を背負った
あなたを受け入れられる力
あるわ　信じてみて・・・

自由な人は不器用で
自由な人は不安で

Why　孤独な空を見上げるの？
Why　笑って見せてよ
言葉にするのが下手な
あなたの性格わかるから
信じてみて

SE-MOOK

クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- アルティマニア

STAFF

企画・制作　**株式会社スクウェア・エニックス**【http://www.square-enix.com/jp】
編集長　是枝良昌
編集　大矢和裕／鈴木和夫
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆　**株式会社スタジオベントスタッフ**【http://www.bent.co.jp】
山下　章　(Director／インタビュー聞き手)
ベニー松山(プロローグ／ストーリーパート)
山中直樹　(Sub-Director／エネミー)
木村昌弘　(Sub-Director／ゲームシステム／インタビュー構成)
大野優子　(基本用語／キャラクター／シークレット／インタビュー構成)
菅沼慎太　(シナリオ／シークレット)
大津佳之　(ミッション／インタビュー構成)
日下部智子(ミッション／インタビューサポート)
澤田真之　(マテリア&アイテム)
白崎正悟　(Editorial Support)
板場利光　(Editorial Support)
稲垣宗彦　(インタビュー構成)
加藤京子　(ミッション／シークレット／インタビューサポート)

カバーデザイン　**有限会社バナナスタジオ**
島田忠司
門倉徳映

本文デザイン・DTP　**株式会社ウァン**【http://www.wan-inc.com】
神田奈保子
堂　和昌
井村　旬
奥野良子
金子真呼
鳥海　慧
後藤賢二郎(ワイ・ディー・シー株式会社)

マップイラスト制作　**ヴァック・クリエイティヴ有限会社**
百瀬俊彦
石井孝治

インタビュー撮影　**有限会社ハンドメイド**【http://www.handmade.co.jp】
柴泉　寛
栗原茉莉

協力・監修　**株式会社スクウェア・エニックス**
『クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-』開発チーム&宣伝部



2007年11月8日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司

発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7575-2126-1 C9476 雑誌62011-77

JASRAC　出0712997-701